MEGALOMANIA™

ENGLISH

iMAGE WORKS™

Sensible SOFTWARE

Imageworks

Presents

MEGA lo MANIA™

by

Sensible SOFTWARE

"The big talking God game for Megalomaniacs of all ages"

Credits

MEGA lo MANIA for the Atari ST and CBM Amiga by Sensible Software.

Programming by Chris Chapman.

Extra Programming by Chris Yates.

Graphics by Jonathan Hare.

Additional graphics by Alan Tomkins.

Title Graphics by Jo Walker.

Music by Michael Burdett and Richard Joseph.

Featuring the English Voices of John Green, Anna Bentink and Jams O'Donnell.

Audio Co-ordination, Coding and Sound FX by Richard Joseph.

Game Design by Jonathan Hare and Chris Yates.

Additional Game Design by Chris Chapman and Tony Beckwith.

Documentation by Tony Beckwith and Jonathan Hare.

© 1991 Sensible Software.

Published by Image Works.

ImageWorks is a brand name of Mirrorsoft Ltd.

A SENSIBLE LIFE

A biography of Sensible Software by Ciarán Brennan, editor of *The One* magazine.

Just who are those mysterious strangers who go by the name of Sensible Software? Where have they come from and, more importantly, where are they going? And even more importantly, when are they going to pay me that fiver they owe me?

In answer to the first part, Sensible Software are Jon 'Jops' Hare and Chris Yates – one of the greatest programming duos to develop a game for any computer . . . ever. And that's official! After all, who else could have come up with such classic 8-bit budget joystick wagglers as *Escape from Sainsburys* (which remains sadly unpublished), *Sodov The Sorceror* (released by Bug Byte) and the infamous *Twister - Mother Of Charlotte* (from the house of System 3) ?

Over the years, there have been many stories about how this remarkable pair came together, but the truth is that they first met on a train on the way to a Rush gig in 1981 (Rush, by the way, are a bunch of long-haired Canadian rockers who make records that you couldn't dance to – even if you wanted to).

So impressed were the young lads by the length of Rush's hair (and the tightness of their trousers) that they immediately decided to form a band of their own – thus was born the legend known as Hamsterfish . . . and then Dark Globe . . . and then Touchstone . . . and then countless other names, all equally as useless.

No matter what they were called though, none of these musical incarnations was ever very successful. "We did lots of gigs," says Jon, "but no-one ever came to any of them." "That's not true!" Chris interrupts, continuing: "Julian Rignall did . . . once."

It was about this time that the boys realised that they'd never have more than a cult following in the music business, so they decided to write computer games as the next best thing.

It was just one of these harmless hobbies – gambling – which gave the pair their most exciting moments of last year. Following a computerised prediction of World Cup Italia '90, the pair placed £110 on Cameroon at odds of 500-1 (work it out for yourselves) and then had to sit through a Summer of agony as the African heroes caused shock after shock before finally being swizzed out of a result by the "cheating English bastards".

Sensibly enough (ho ho!) the boys have put this disappointment behind them and – following *Wizball*'s claiming the *Zzap! 64* 'Game Of The Decade' award – are now looking forward to "another 100 years of Sensible games."

MEGA lo MANIA™

INDEX

PAGE

- STORY 6
- INTRODUCTION 7
- HOW TO PLAY ALOHA 10
- QUICK KEY CONTROL GUIDE 12
- THE CONTROL MENUS 14
- HOW TO PLAY MEGA lo MANIA
  - AN IN-DEPTH GUIDE 18

Story

There is always an air of excitement around the universe just before the birth of a new planet. New land to explore and plunder, new resources to exploit. But the dawn of a new civilisation is something even more alluring to those insatiable megalomaniacs who care about such things. For many of them it is their once in a lifetime opportunity to achieve the supreme power and immortality they so crave.

Why? Because for every new civilisation there has to be a new god to oversee them. And for every god there is guaranteed supremacy for all eternity.

It is no wonder then that the battles to win such godships are often excessively fierce and always very bloody. But luckily for the contestants the blood spilt is not their own but that of the human 'pawns' that act as playing pieces in their evolutionary war game. The winner of which will receive that ultimate and elusive prize of eternal godship.

This game they play is a curious one, it is a game they call MEGA lo MANIA - 'the game of the power crazy'.

The arena is the vast glass orb at the top of the universe in which all new planets are conceived and nurtured, the field of play is none other than the embryonic planet itself.

And from the massed throng of egocentrics, would-be gods and all round nasty pieces of work that are by now surrounding the planet. There will eventually emerge, through not entirely democratic election, the four most suitable contenders. By the end of the contest one of these will have achieved immortality.

Each of the four contenders is then appointed as the controller of a race of people. It is the objective of each leader to annihilate the opposition in battle. After the final battle is won the victorious team will assume total control as the only race the planet will ever know and the planet itself will revert to its normal course.

Meanwhile the controller of the victorious team will be crowned as their one and only god. Forevermore given the power to create and destroy at a whim. To dream up sunkissed beaches and unleash colossal volcanoes. I wonder is there any greater pleasure?

IMAGE WORKS™

Sensible SOFTWARE

Introduction

MEGA lo MANIA is a game where the player chooses to be one of 4 would-be-gods, each seeking to gain total supremacy over a planet. Each of the 4 would-be-gods controls a race of people (his team) who slowly advance in weapon and defence technologies (from cave men, through the middle ages, the Victorian era and on to present day nuclear weaponry and beyond) and fight each other for control of islands.

The player wins by taking control of all 28 islands situated around the planet surface. The first 27 islands are divided into groups of three - each group being known as an Epoch. The player may choose to conquer the islands in any order, but he must conquer each Epoch in sequence before he can finally fight the 'Mother of Battles' over the 28th island - known simply as MEGA lo MANIA. Only then will the player have achieved the ultimate goal of becoming the eternal god of this battle scarred planet!

1. STARTING UP

Insert the Boot disk. As soon as it has loaded, insert the **speech** disk and leave it in the drive for the duration of the game.

Note that MEGA lo MANIA will be supplied as one boot disk and one speech disk (speech disks being available for English, French and German!). The speech disk contains over 800K of super compacted speech data, recorded by professional radio actors in a professional sound studio especially for MEGA lo MANIA. At various points in the game, the voices of the opposing team leaders may be heard - they will reply to you if you try to make alliances with them and sometimes they may even ask you to make an alliance with them!

As well as this, MEGA lo MANIA also features the voices of your chief 'people' - a sector on the sector map will flash whilst the person is speaking to indicate where the report is coming from. The following people can report to you during any game:

Your Chief Designer (once a design is complete).
Your Laboratory Professor (once you've built a laboratory).
Your Head of Pit (once you've built a mine).
Your Sergeant Major (when one of your armies is attacking an enemy sector).
Your Home Guard (when one of your sectors is being attacked).
Your Receptionist (when the game is paused!).
Your Factory Girl (once you've built a factory).

KEYBOARD CONTROLS (Atari ST and CBM Amiga)

ESC	- Quit	- One of the other team leaders will mock you!
P	- Pause on/off	- Your receptionist will put the game on hold for you!
B	- Mouse button swap	- For players who get things round the wrong way!
HELP	- Trainer mode on/off	- Icon descriptions are given for beginners.

GAME OVER AND SAVING/LOADING GAMES

Whenever you lose (or quit) an island, the game will be over. If you restart a new game, you will always start on the last Epoch that you played.

If you want to SAVE your game position, click on OPTIONS (on the island selection screen). From here, click on SAVE and you will be given a password - write this down! If you click on LOAD you can type in one of your old passwords and that game position will be restored.

NOTE: Whenever SAVE is used, it will only save your game position as if you had just entered that Epoch - in this way you can only save Epochs and not individual islands.

2. CHOOSE YOUR TEAM

After the initial title screens, you will see the four faces of the team leaders - one for each team colour - red, green, blue and yellow. At this stage you should select the team leader you'd like to be. The remaining three team leaders will become your computer controlled opponents.

3. CHOOSE AN ISLAND

On the next screen, you will see the three islands of the first Epoch. In the top left corner you will see a plan view sector map of the island being viewed. Your team leader's face is shown immediately to the right of this map. To the far right of him are shown the faces of the computer opponents who wish to contest this island. At the bottom-left of the screen, you will see the number of men at your disposal to conquer this Epoch - this is called your 'man pool'. You start the game with 100 men in your 'man pool'.

View any other island in the Epoch by clicking on it.
Alternatively, you can click on the name of the island using either mouse button to rotate through the islands.
Clicking on PLAY ISLAND will select the island being viewed for play.

4. HOW MANY MEN?

Decide how many men to put in your tower. You may use as few or as many men as you desire. To put men in your tower, click on the bright white '0' with the right mouse button. Clicking with the left mouse button will return them to the 'man pool'.

Once you are happy with the number of men in the tower, click on the sector in the sector map where you wish to place your tower. The contest has begun!

Remember any men not used on this island will be carried over for use on the remaining islands. Also, any men left over after conquering an Epoch, will be carried over to the next Epoch.

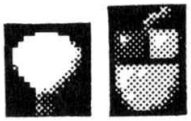
It is important to note that at the start of each new Epoch you are also given an additional 100 men.

HOW TO PLAY ALOHA

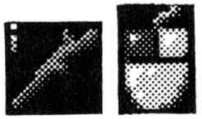
THE FIRST ISLAND OF THE FIRST EPOCH...

After you have selected which team you would like to lead, you will see Aloha of the first Epoch on the screen and already selected for you. If you click with the left mouse button on PLAY ISLAND you will start to play ALOHA. A number ('0' actually) will then be seen beneath the tower icon. Click on the number with the right mouse button and hold it down until the number has incremented to 70. If you overshoot, use the left button to decrement (70 men is a bit excessive at this stage just to complete the first island, but this section is written just to show you how to win ALOHA - not how to play it well!).

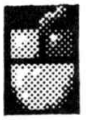
At this stage the computer opponent (there is only one on ALOHA) may have placed his/her tower in the sector map at the top-left of the screen. If the computer has done this then you have to place your tower in the 'other' vacant sector. If not, then you get to choose your sector first. Place your tower by clicking with the left mouse button on a sector.



- Click on the light bulb icon with the left mouse button to start designing.



- Click on the stick with the left mouse button to start designing a stick - this is a defensive weapon.

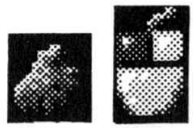


- Click on the number of designers with the right mouse button to increase the number of designers allocated to designing the stick. Hold the right mouse button down until the number of designers stops going up (it has now reached its maximum).

- You will see a clock counting down - the time shown, in minutes (in figures) and seconds (the blue part of the clock), is the time remaining before the stick design is completed (in realtime!).

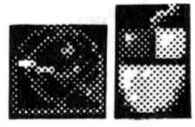
- Wait for the clock to count down to zero. At this point the stick design is complete.

- Now click on the rock with the left mouse button. Using the same procedure as before, change the number of designers but this time only set 10 designers to design the rock.

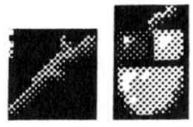


- Now click with the left mouse button on the lightbulb (to return to sector control).

- Now click on the 'archer in the window' icon to deploy defensive weapons.



- You will now see the defensive weapon deployment menu. Click on the stick with the left mouse button (your icon should change).

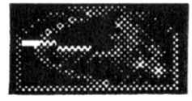


- Place the icon on one of your tower turrets and click with the left mouse button to put a man in the turret.

WARNING: at this point you might be attacked (you'll see the enemy beam in and start throwing weapons at you). If this happens it is advisable to fill all of your tower turrets with defensive weapons and keep replacing them until the enemy retreats.

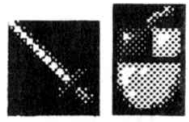
- To change the defender icon back to the normal icon, simply click with the left mouse button upon the stick (which now has a red OK sign beneath it).

- Now click on the 'big archer in the window' icon at the top of the menu to return to sector control.



- By this time you should have finished designing your rock attacking weapon. If this has happened you will have heard the news, from your Chief Designer, and there will be no designers under the light bulb icon. If this has not happened yet wait a little.

- To send an army out to attack the enemy sector, click on the sword icon with the left mouse button. The attack menu appears. You should see the rock weapon that you have just invented



- Now click with the left mouse button on the rock and the pointer will turn into a sword. Hold down the left mouse button to add 'rock' men to your army until the maximum has been reached.

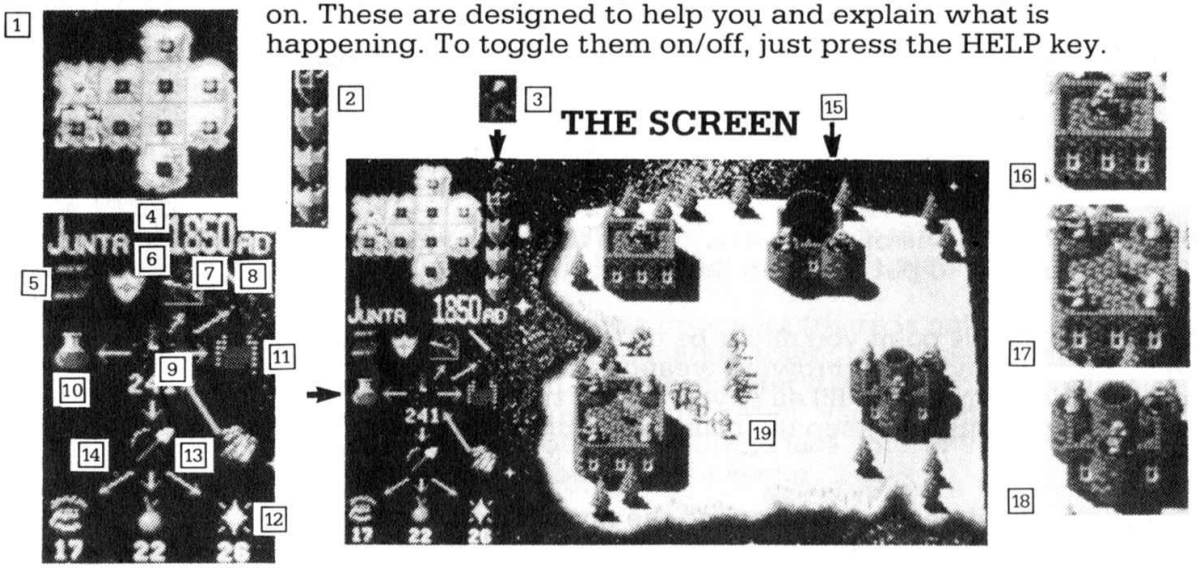
- Now place the sword icon on the enemy sector in the sector map and press the left mouse button to place the army. Hey presto! Your army will start to attack.

- If you have done all of this in good time then you should conquer the island!

MEGA-LO-MANIA

QUICK KEY CONTROL GUIDE

This guide is designed to show you how to operate the menu's, icons and controls of the game without going into explicit detail. When you first start the game, the HELP windows are switched on. These are designed to help you and explain what is happening. To toggle them on/off, just press the HELP key.



1 The world map shows every sector on the current island and any towers or armies present in each one

2 Number of each player's soldiers currently in this sector. Clicking on the shield gives a detailed breakdown

3 Game speed indicator/control

4 Island name and the current tech level of this sector

5 Blueprints – shows you the "ingredients" you need to build any item you've researched

6 Displays charts showing the defensive state of each of your buildings in this sector. When the bar disappears, so does your building

7 Shows any defensive weapons you've invented and how many of each you can create

8 Shows any offensive weapons that you've managed to invent during the game

9 The number of currently idle men in this sector

10 This icon reflects the buildings present (in this case a lab). You choose which item to research there

11 When you have a factory, you can make advanced items by clicking this icon and choosing a design

12 If you've built a mine, these icons show the elements being mined and the number of miners

13 This element can be collected without a mine

14 Alters the number of men mining each element

15 The mine itself

16 The laboratory

17 Your tower for this sector

18 The factory

19 Some weapons need more than one man to operate – these three men are wheeling a huge gun about

IMAGE WORKS

Sensible SOFTWARE

In the top left of the screen is the plan view sector map of the island. Each island can be built of up to a four by four sector grid. Each sector is either vacant or contains one tower and/or up to four armies (one for each team and up to a maximum of 250 men). Towers are represented by squares and armies by 'blobs' set around the towers - each army and tower flag is shown in its own team colour.

Coloured team shields, each representing one teams.

Clicking the pointer on a sector will bring it into the enlarged window on the right hand side of the screen with its relevant control menu being displayed in the bottom left of the screen (note the sector being viewed is highlighted on the sector map). The window shows the number of buildings and their types in this sector as well as a proportional representation of any armies camped outside of towers - animated battles are shown here too! A team only controls those sectors in which it owns a tower. Control menus are not shown for sectors that the player does not control.

If a team moves an army into a vacant sector , and the team is not allied to any other team, the army will start to build a new tower - the time taken to do this is shown in the bottom left of the screen. If a team moves an army into an occupied sector , it will attack any armies or towers belonging to any teams that it is <u>not</u> allied to.

Clicking on any team shield other than your own will attempt to ally that team with your own but there may never be a total alliance of all the teams. Shield colours show which teams are allied with whom. When trying to ally with a team, the leader's face will appear in place of the sector map, he/she will then inform you of their decision. And, sometimes the face of a team leader will appear to ask you whether you would like to make an alliance with his/her team. You can answer by clicking on YES or NO . To break off the alliance, simply click on any black shield.

A number shown next to a shield indicates how many men are in the army positioned in the highlighted sector. Clicking on any of these numbers will toggle full army statistic breakdowns .

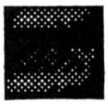
Clicking on the 'little man' icon above the team shields, will make the game run faster. Use the right mouse button to speed time up and the left button to slow time down. Game time can run at 1:1 time, 1:3 time and 1:9 time.

Below the sector map , a date shows what technology level the selected sector has reached.

THE CONTROL MENUS

HOW TO OPERATE AND UNDERSTAND THE MENUS AND THE ICONS

Note: These icons will only appear if you need them (ie. the computer automatically removes 'redundant' icons from the main menu). Clicking on any sub-menu headings will automatically return you to the main menu.



BLUEPRINT ICON
Only appears once a design is complete. Click on it to view the list of inventions that you have designed. Clicking on an invention will show the amounts of each element it requries to be made. Clicking on the garbage can with both mouse buttons, simultaneously, will trash the current design.

SHIELD ICON
Always appears. Click on it to view the damage status for the walls of your buildings and the shields available to you.

Click on a shield (if it is in stock, or buildable your pointer will turn into a shield) and 'drag' it over onto a building to repair that damaged building. This method can also be used to shut down a tower when the technology level date reaches 2001A.D.

DEFENSIVE WEAPONS ICON
Only appears once a defensive weapon has been designed. Click on it to view the defensive weapons you have in stock - a yellow 'OK' indicates that you have the men and the elements available to make more of them.

From here you can click on a defensive weapon (if it is in stock, or buildable your pointer will turn into a 'defensive weapons icon'), 'drag' it over onto a building turret and place an armed man into the turret. If there is a man already in the turret, he will be given the new weapon and his old weapon will be returned to the defensive weapon stocks.

To return a turret man **and** his weapon to the tower, simply click on the turret with either mouse button at any time during the game.

ATTACKING WEAPONS ICON
Always appears. Click on it to view the attacking weapons you have in stock - a yellow OK indicates that you have the men and the elements available to make more of them.

It is possible to pick up and fight with 'unarmed' men if you have no weapons for them.

From here, start an army by clicking on a weapon (if it is in stock, or buildable then your pointer will turn into a sword!) decide on the number of soldiers by clicking on the number under the army icon. Now position the army by clicking your 'sword' pointer on a sector of the sector map in the top left of the screen - a 'blob' will appear on the map to show where your army's position.

NOTE: 'Air-based' weapons will follow a route directly to any sector BUT 'land-based' weapons may only move to adjacent sectors, OR to sectors adjacent to 'friendly' sectors which are, in turn, adjacent to their own sector.

To move an army from sector to sector, simply highlight the sector containing the army and then click on your army 'blob' with your right mouse button (you get a 'sword' pointer again and the 'blob' starts to flash to indicate that the army is about to be moved). Now, position the army, by clicking with the left mouse button on another, adjacent sector.

If the 'sword' pointer is blood-stained it means that your army is in the middle of battle and if you try to move it (ie. retreat) then it will suffer heavy casualties.

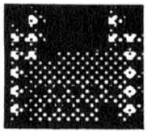
To move an army into one of your own towers, first move it to the same sector as the tower, pick it up as normal and then click with the left mouse button on the tower.

NOTE: As well as clicking on the sector map to pick up/put down men, it is also possible to pick up/ place men on the enlarged sector window on the right-hand-side. Use the methods described above but on the enlarged sector window.

INVENTION DESIGN ICON
Only appears when designs are available to you. Any number beneath it shows the number of Inventors allocated. This icon changes to the laboratory icon when you've built a laboratory. Click on it to view the inventions available for design.

Click on a design to begin inventing it and then allocate a number of inventors to it.

TOWER MEN ICON
Always appears. This icon (shown dressed in the era he represents) shows the number of men available in the tower. Any men left in the tower will automatically reproduce (because there are women in the tower as well!). The more men there are the faster they will reproduce. It is important to note that you can't click on this icon. At least one man must always be left in the tower.



FACTORY PRODUCTION ICON
Only appears when you've built a factory. Any number beneath it shows the number of Factory Workers allocated to it. Clicking on it enables you to manufacture designs that need to be factory produced. Click on a design to start manufacturing it and set the number underneath the crate to the number of units that you wish to manufacture (note: this is known as a production run). Finally allocate a number of Factory Workers to the production run.

ELEMENT ICONS
Elements are used in your designs. More elements become available as you gain an open cast mine or build a deep pit mine through technological advancement. The number beneath an element shows the number of Miners allocated to mining it. Click on an element icon to view the quantities (in blue numbers) of the elements in the sector and the numbers of Miners allocated to mining each one. You may increase or decrease the number of Miners here.

NOTE: A hand icon next to an element indicates that the element is gathered automatically by any men left in the tower (when they're not busy reproducing that is!). If an element can no longer be mined then no Miners can be allocated to it.

MINING ICON
Only appears when you start open-cast mining or when you've built a deep pit mine. Click on it or any element icon to view the quantities of elements in stock.

BUILDING ICONS
Only appear when you are able to build a Factory, a Laboratory or a Mine. Any number beneath indicates the number of Builders allocated to building. Click on any one of them to view the progress of your building work and alter the allocations of Builders.

Note: Allocations of Inventors, Factory Workers, Miners and Builders can all be altered from the main menu via the numbers beneath the icons without having to enter any of the sub-menu's.

RULES AND GUIDELINES WHEN USING ANY OF THE MENUS OR CONTROLS

Bright White numbers - These numbers can be altered by pointing the mouse pointer at them, decrease them by clicking the left mouse button or increse them by clicking the right mouse button.

Dark White (grey) numbers - These numbers are for information only and cannot be altered.

Yellow numbers - These numbers or an 'OK' symbol show that the icon above them is selectable for use. Once selected the cursor will change.

Red numbers - These numbers only appear once a yellow number has been selected as described above. To return the cursor to normal and deselect the current option, click with the cursor on the red number.

Blue numbers - These numbers represent the number of tonnes of an element in stock.

Tasks - When men are being allocated to a task, a clock is shown next to the task indicating how long the task will take to complete (realtime). The blue segments of the clock indicate seconds remaining and the number under the clock represents minutes remaining. The more men you allocate to a task, the faster it will be completed.

Green arrows - These point from gatherable elements to the tower men to show that this element is being gathered automatically.

Grey arrows - These show that any men available in the tower may now be allocated to the task to which they point.

HOW TO PLAY

MEGA-lo-MANIA™

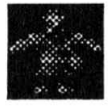
- AN IN-DEPTH GUIDE

This section of the manual describes gameplay. To find out how to access menu's and operate icons you should read the Quick Key Control Guide in conjunction with the following sections.

THE TECHNOLOGY LEVELS

Every sector within an island has a technology level. When you start playing an island all the sectors are set on the same date and every team begins at the same technology level (see below).

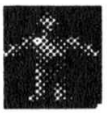
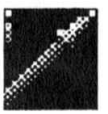
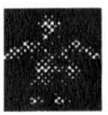
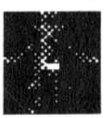
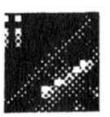
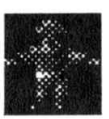
There are 3 islands in every Epoch, the first three being called Aloha, Bazooka and Cilla and continuing in alphabetical order. There is a last island called MEGA-lo-MANIA which is played somewhere in the distant future. In Epochs 7, 8 and 9 it is possible to put men into suspended animation for later use in this, the Mother of Battles.

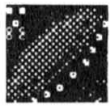
Epoch	Starting Technology Level	
1		9500 BC
2		3000 BC
3		100 BC
4		900 AD
5		1400 AD

Epoch	Starting Technology Level	
6		1850 AD
7		1915 AD
8		1945 AD
9		1980 AD
Mother Of Battles (Somewhere in the distant future!)		?

When you first start an island allocate some men to begin inventing a design. Designs come in three categories - tower shields, defensive weapons and attacking weapons. Each invention is made out of elements which your men either gather locally or mine out of the ground (more on this later).

Each island can yield a maximum of twelve designs (four for each category), starting from the three designs that correspond with the islands initial technology level and followed by the next 9 designs as set out in the following table:

Technology Level	Attacking Weapons	Defensive Weapons
 9500 BC	Rock	Stick
3000 BC	Small catapult	Spear
100 BC	 Pike	Shortbow
 900 AD	Bowman	Boiling Oil
1400 AD	Giant Catapult	Cross Bow
 1850 AD	Cannon	Musket
1915 AD	 Bi-Plane	Machine Gun
 1945 AD	Jet Fighter	Bazooka

Technology Level	Attacking Weapons	Defensive Weapons
1980 AD	Nuclear Missile	Nuclear Deterrent
2001 AD	 Flying Saucer	Star Wars (SDI) Lasers

Shields are simply numbered 1 to 4 to indicate their strength in this particular island (as there can only ever be four shield designs in any one island).

To start inventing you should select a design and allocate men to it and the countdown clock will activate. The designs are shown in three columns - shields, defensive weapons and attacking weapons. The designs are listed in order of technology level. It is always best to select the least advanced designs first as these take less time to invent. You will notice that not all of the twelve designs for the island are available straight away.

NOTE: If you can't invent a design it could be because -
1. Your tower hasn't progressed enough in technology or
2. You don't have enough of the right elements in stock or
3. You may even need to build a laboratory before you can start inventing the design.

Designs with a small factory symbol in the top-left of their icon indicate that they must be manufactured in a factory once invented.

Your designs may take some time, in which case use the run faster icon if you want to speed time up but be sure to slow time back down again when the design is ready (or sooner if you are attacked!).

NOTE: If you choose to speed up time it will also speed up the actions of your opponents.

NOTE: If you come under attack whilst time is running fast the auto slow function will come into action and return the game to running at realtime.

Designs are only applicable to the sector they are designed in - ie. each design must be invented separately in each sector that you own.

Once a laboratory has been built, the laboratory professor will start to report to you instead of the Chief Designer.

As your people invent more and more designs in a sector, the technological ability in that particular sector will gradually advance towards the next technology level. When the sector advances you will hear the voice of the designer and you will see all of the buildings in that sector improve in sophistication. A sector can never advance by more than three technology levels per Epoch.

NOTE: Advances in technology levels only apply to individual sectors and not all of the sectors under the player's control. You must boost each sector's technology level individually by constantly creating new designs in each of your sectors.

NOTE: You cannot transfer designs from one of your sectors to another. This is because each sector has it's own unique set of elements to build its designs from. So a design invented in one sector may not be made from the same elements when it is invented in another sector.

Once your first design for a sector is completed the blueprint icon will appear on the control menu. Selecting this enables you to see what elements all of your designs are made out of. Some designs are described as 'ergonomically terrific' or 'pukka design' (depending on who is reporting to you) and this is indicated both vocally and on the designs blueprint list with a special hand icon. These designs are designs that are made out of the perfect combination of elements and, therefore, they take the least time to design.

ELEMENTS AND MINING

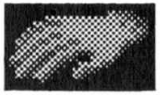
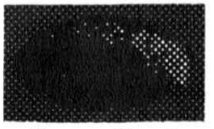
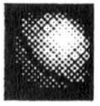
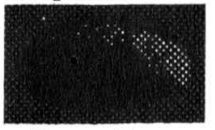
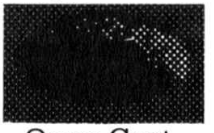
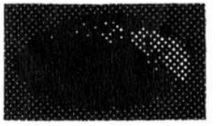
Now a little bit about elements. What are elements? Basically, all designs are made out of elements. Gatherable elements lay scattered across the countryside whilst other element types run in seams underground (some close to the surface, but most deep down). Each sector has it's own unique set of surface and underground elements. It is important to note that elements cannot be transported from one sector to another. In this way, a sector is semi-self-sufficient. Picking a starting sector with a poor set of elements can be a bad move and as soon as you discover this, it is wise to move on immediately.

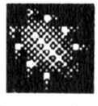
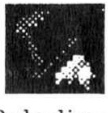
Initially your people will automatically gather elements from the surface of the sector they are in.

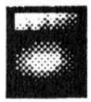
However, once a sector reaches a technology level of 3000 BC, a large black hole will appear on the surface of the sector and any open cast, minable elements in that sector will become available. Unlike gatherable elements, Miners have to be allocated to mining these elements.

Even later, when a sector reaches a Technology Level of 900 AD, the player will have the ability to build a deep pit mine. Once you have built the mine (by allocating Builders to it - more on building later), even more elements will become available to you - once again you need to allocate Miners to mining these elements.

Look out for these icons:-

Element Name	Mining Type
Wood	Gatherable
Rock	Gatherable
Bone	Gatherable
Slate	 Gatherable
Moonlite	 Open Cast
 Planetarium	 Open Cast
Bethlium	 Open Cast
Solarium	 Open Cast

Element Name	Mining Type
Aruldite	Deep Pit
Herbirite	Deep Pit
Yeridium	Deep Pit
Valium	Deep Pit
 Parasite	Deep Pit
Aquarium	Deep Pit
 Paladium	Deep Pit
Onion	Deep Pit
Tedium	Deep Pit

Element Name	Mining Type
Moron	Deep Pit
 Maarmite	Deep Pit
Alien	Deep Pit

After exhaustive mining, you will find that your elements start to run out - your chief miner will let you know when this begins to happen. If it does, no arrow (green or grey) will be shown leading to or from the element that has been exhausted, any miners allocated to it will automatically be returned to their sector tower.

BUILDINGS AND SHIELDS

As sectors progress in Technology Level you will have the option to build up to three external buildings as well as your tower - a deep pit mine, a factory and a laboratory. People can be allocated from your tower to work in these buildings as set out below.

From Technology Level 900AD you will have the option to build a deep pit mine (see Elements).

From Technology Level 1400AD you will have the option to build a factory. Higher Technology Level designs can only be manufactured in factories. Factory Workers must be allocated to work in the factory to manufacture these designs - each job is known as a 'production run'.

From Technology Level 1850AD you will have the option to build a laboratory. Really high Technology Level designs can only be invented in laboratories. Inventors must be allocated to work in this building to invent these designs.

Each of the external buildings, including the tower has a wall status bar. Each bar represents the damage status of the walls of each building. The bars will gradually go down as their respective buildings are damaged by attacking armies. If the bar for a building disappears then the building is destroyed and anything inside it or in its defensive turrets will be destroyed with it (including any designs, weapons, shields, elements and most of all - any men!). And, if it is the tower that is destroyed, any men remaining inside external buildings left standing will defect to the enemy army.

Shields can be built or manufactured to repair buildings. The higher the Technology Level of shield, the more it will repair a damaged building.

In the later Epochs, you can 'shut a sector down' by putting it into suspended animation - the relevant icon will appear on the shield menu and should be dragged onto the tower to be shut down. Any men put into suspended animation will be carried forward for the final island - the Mother of Battles. You may not shut down your last tower unless you have an army in the field - it is wise to keep a balance between the number of men you feel safe in shutting down and the number of men you retain in order to win the island.

DEFENDING YOUR SECTORS

To defend buildings, defending weapons can be set up in their turrets. From this position of height, defending soldiers can take the upper hand against any armies of equal Technology Level and numbers. The only drawback for defenders is that they are limited in numbers. Each building has a number of defensive turrets set upon it - only one defensive weapon may be slotted into each turret at a time. The tower has 4 defensive turrets set into it, the factory has 3, the mine has 2 and the laboratory has 1.

Each defensive weapon is operated by one soldier except for nuclear deterrents and SDI lasers which are unmanned.

At Technology Level 1980AD, nuclear deterrents become available. This defensive weapon can be placed in a turret (in any of your buildings) in one of your sectors and will automatically look out for incoming missiles. If it detects one, it will automatically fire at the sector the incoming nuke originated from - this really gives the enemy something to think about.

NOTE: that these are one-fire weapons only and are impotent against conventional attack.

At Technology Level 2001AD, defensive Star Wars (SDI) lasers become available. This defensive laser has two uses: (1) It is harmful against all forms of conventional attack; (2), It will automatically look out for incoming missiles. If it detects one it will automatically destroy it, however, the laser itself can only do this once as it will then overheat and destroy itself.

ARMIES

The following definitions shall be used when describing this section:

Friendly Sector = Any sector which contains a towers or army of your own or your ally(ies)

Enemy Sector = Any sector which contains a tower or army from a team that is not allied to you.

Neutral Sector = Any sector which doesn't contain a tower or army.

Each attacking weapon requires a number of soldiers to man it. Most of the early Technology Level weapons will only require one soldier but as the weapons become more sophisticated, more soldiers may be required to control each one. The number of soldiers is indicated by the Roman numeral in the top-left of each icon. Nuclear missiles are unmanned weapons and may only be fired one at a time.

When an army enters an 'enemy' sector, it will attack any army, any tower and any buildings that do not belong to the same team or any team not allied to it. Any men trapped inside any buildings that are destroyed will die! All allies in a sector will join you in an attack. The attack will continue until either side is totally destroyed or until one side totally withdraws (taking heavy casualties for retreating unless they are retreating into their own tower - in which case they take no casualties).

Destroying an enemy tower will bring the report that a sector has been conquered.
Unarmed men are very weak and are usually only moved around as armies to get them from one tower to another. When attacked, unarmed men can fight but they can only throw pebbles (which they conveniently find lying around on the ground!). Unarmed men cannot damage enemy buildings.

When an army enters a neutral sector they will attempt to build a new tower (as long as you are not in an alliance). Towers can only be built by teams who are NOT allied to any other team or teams. In this way, leaders are forced to break-off alliances in order to expand their empires.

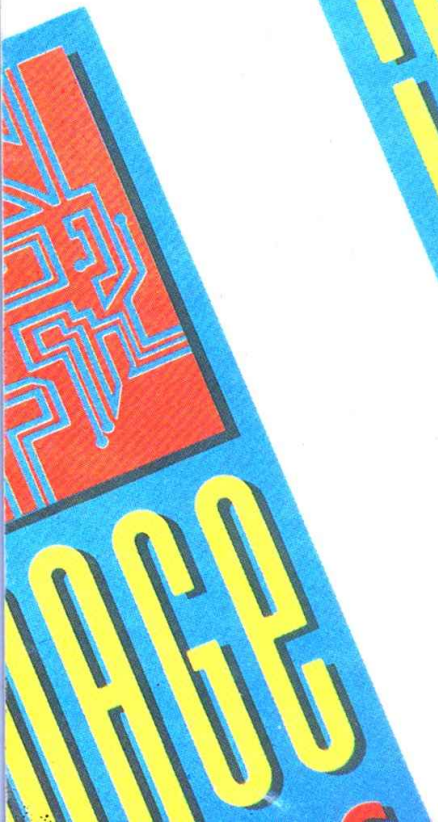
When an army begins building a tower, a countdown clock will appear in place of the control menu, when the sector is highlighted. This clock indicates the time it will take to build the tower. If it seems to be taking too long, add a few more men and/or speed up the passage of time. Once a tower is built, the men in the army will automatically move themselves into it.

From Epoch 6, nuclear missiles are available. Nukes cannot be integrated with other weapon types and have to be sent separately one at a time. A nuke can be fired by building it as an army and placing it on any sector that doesn't contain one of your own towers or a tower of one of your allies. It should be noted that if a sector is hit by a nuke then the sector is totally and absolutely annihilated - nothing survives and the sector cannot be highlighted by the pointer. A large crater will appear in any sectors on the sector map that have been nuked.

THE MOTHER OF BATTLES

On the 28th island you must fight the Mother of Battles. This is basically a free-for-all pitched battle where all of the people that were 'shut-down' in the earlier islands are transferred forward and armed with laser blasters (no other weapons are allowed) for each team.

Before men are transferred forward into The Mother of Battles they are held in suspension inside a deep freeze cabinet, but when they are defrosted you will find that you lose some of them as this process is still undergoing technical difficulties! In other words make sure you 'save' as many men as possible!



™

© 1991 Sensible Software

SCREEN SHOTS FROM AMIGA VERSION

Image Works, Irwin House,
118 Southwark Street,
London SE1 0SW
Telephone: 071-928 1454
Fax: 071-583 3494

™

MEGALOMANIA™

DEUTSCH

image WORKS™

Sensible SOFTWARE

Imageworks

präsentiert

MEGA lo MANIA™

von

Sensible SOFTWARE

"Das große Götterspiel für Megalomaniacs aller Altersgruppen"

Mitarbeiter

MEGA lo MANIA für Atari ST und CBM Amiga von Sensible Software

Programmierung von Chris Chapman Zusätzliche Programmierung von Chris Yates Grafiken von Jonathan Hare

Zusätzliche Grafiken von Alan Tomkins Titelgrafiken von Jo Walker

Musik von Michael Burdett und Richard Joseph

Mit den englischen Stimmen von John Green, Anna Bentink und James O'Donnell

Audio-Koordination, Coding und Sound FX von Richard Joseph

Spiel-Entwurf von Jonathan Hare und Chris Yates

Zusätzlicher Spiel-Entwurf von Chris Chapman und Tony Beckwith

Dokumentation von Tony Beckwith und Jonathan Hare

© 1991 Sensible Software

Herausgegeben von Image Works

Image Works ist ein Markenzeichen von Mirrorsoft Ltd.

EIN VERNÜNFTIGES LEBEN

Eine Biographie von Sensible Software, von Ciaran Brennan, Herausgeber der Zeitschrift "The One"

Wer sind diese mysteriösen Fremden, die sich hinter dem Namen Sensible Software verbergen? Woher kommen sie und, was noch wichtiger ist, wohin gehen sie? Und, sogar noch wichtiger, wann werden sie mir den Fünfer zurückzahlen, den sie mir schulden?

Als Antwort auf die erste Frage: Sensible Software sind Jon "Jops" Hare und Chris Yates - eines der besten Programmierer-Duos, das je Computerspiele entwickelt hat. Und das ist offiziell!

Wer sonst hätte solche günstigen 8-Bit-Spiele für rasante Joystick-Action erfinden können, Klassiker wie *Escape from Sainsburys* (leider immer noch unveröffentlicht), *Sodov the Sorceror* (herausgegeben von Bug Byte) und das berüchtigte *Twister-Mother of Charlotte* (aus dem Hause System 3)?

Mit den Jahren hat es viele Geschichten darüber gegeben, wie dieses bemerkenswerte Paar zusammengekommen ist, aber die Wahrheit ist, daß sie sich zuerst 1981 im Zug auf dem Weg zu einem Rush-Konzert trafen. (Rush ist übrigens ein Haufen langhaariger kanadischer Rocker, die Schallplatten machen, nach denen man nicht tanzen kann - sogar wenn man wollte).

Die jungen Burschen waren so beeindruckt von Rushs langen Haaren (und ihren engen Hosen), daß sie sofort beschlossen, eine eigene Band zu gründen - so wurde die Legende von Hamsterfish geboren... und dann Dark Globe... und dann Touchstone... und dann unzählige andere Namen, alle gleich unnütz.

Egal, wie sie genannt wurden, keine dieser musikalischen Inkarnationen war je sehr erfolgreich. "Wir hatten viele Auftritte", sagt Jon. "Aber niemand ist je zu einem gekommen." "Das ist nicht wahr", unterbricht Chris und fährt fort:" Julian Rignall ist gekommen.....einmal."

Etwa um diese Zeit wurde den Jungs klar, daß sie im Musikgeschäft immer nur eine Kult-Band für ein paar Fans sein würden, also beschlossen sie, als zweitbeste Sache Computerspiele zu schreiben .

Es war eines dieser harmlosen Hobbies, Geldspiele, das dem Pärchen die aufregendsten Momente des letzten Jahres verschaffte. Aufgrund einer computerisierten Voraussage, setzten die beiden bei der Fußball-Weltmeisterschaft 1990 in Italien 110 Pfund auf Kamerun mit einer Quote von 500 zu 1 (rechnen Sie das selbst aus) und mußten dann einen qualvollen Sommer durchstehen, in dem die afrikanischen Helden einen Schock nach dem anderen verursachten, bevor sie schließlich von den "betrügerischen englischen Schuften" ausgeschaltet wurden.

Vernünftig wie sie sind (ha ha!) haben die Jungs diese Enttäuschung hinter sich gebracht und freuen sich nun - nachdem Wizball den *Zzap! 64* "Game of the Year"-Preis gewonnen hat - auf "die nächsten 100 Jahre Sensible Games".

MEGA lo MANIA™

INDEX

PAGE

- DIE GESCHICHTE (6)
- EINFÜHRUNG (7)
- ALOHA, DIE ERSTE INSEL DER ERSTEN EPOCHE (11)
- SCHNELLSTARTKARTE (14)
- DIE KONTROLL-MENüS (17)
- WIE MAN MEGA lo MANIA SPIELT (22)
  GENAUE ANLEITUNG

image works™

sensible

DIE GESCHICHTE

Kurz vor der Geburt eines neuen Planeten breitet sich immer eine Atmosphäre der Spannung im ganzen Universum aus. Mit unbändiger Ungeduld wartet man darauf, den neuen Planeten erforschen und seine Bodenschätze ausbeuten zu können. Das Erwachen einer neuen Zivilisation ist eine Verlockung, der nur wenige der unersättlichen Megalomaniacs standhalten können. Für viele von ihnen ist es die Chance ihres Lebens, die ersehnte göttliche Macht und Unsterblichkeit des Universums zu erringen.

Warum? Weil jede neue Zivilisation von einem neuen Gott beherrscht werden muß. Und jedem Gott wird die absolute Vorherrschaft auf Ewigkeit gewährleistet.

Es ist also kein Wunder, daß die Kämpfe um diese Gottheit oft äußerst heftig und immer sehr blutig sind. Aber zum Glück der Wettkämpfer ist es nicht ihr eigenes Blut, welches bei diesen schrecklichen Kämpfen vergossen wird, sondern das der menschlichen "Schachfiguren", mit denen sie ihr evolutionäres Kriegsspiel ausführen. Der Sieger erringt den höchsten und fast unerreichbaren Preis der ewigen Gottheit

Sie nennen dieses merkwürdige "Spiel" MEGA lo MANIA - "Das Spiel der Machthungrigen".

Der Schauplatz ist die gigantische Glaskugel an der Spitze des Universums, in dem alle neuen Planeten geschaffen und betreut werden. Der embryonale Planet selbst stellt das Spielfeld dieses wahnsinnigen Machtkampfes dar.

Aus einer Masse von Egozentrikern, Demi-Göttern und anderen üblen Kreaturen, die sich um dem Planeten versammelt haben, werden schließlich vier der besten Kämpfer durch nicht ganz demokratische Wahlen hervorgehen. Am Ende dieses Wettkampfes wird einer von ihnen die Unsterblichkeit erringen.

Jeder der vier Wettkämpfer wird dann zum Herrscher einer Menschenrasse ernannt. Es ist das Ziel eines jeden Anführers, seine Gegner zu vernichten. Nachdem der letzte Kampf gewonnen wurde, übernimmt das Sieger-Team die Alleinherrschaft über den Planeten und wird ihn fortan als einzige Rasse bewohnen. Der Planet selbst kann nun wieder zur Ruhe kommen.

Währenddessen wird der Anführer des Sieger-Teams zum alleinigen Gott gekrönt. Er besitzt nun die ewige Kraft, nach seinen Wünschen zu schaffen und zu zerstören, sich sonnengeküßte Strände und gigantische Vulkane zu erträumen. Was könnte schöner sein?

EINFÜHRUNG

MEGA lo MANIA ist ein Spiel, bei dem der Spieler wahlweise die Rolle einer der vier Demi-Götter übernimmt, die alle darauf bedacht sind, die totale Vorherrschaft über einen Planeten zu gewinnen. Jeder der vier Demi-Götter herrscht über eine Menschenrasse (sein Team). Diese entwickeln sich allmählich in den Waffen- und Verteidigungstechnologien (von Höhlenmenschen, durch das Mittelalter, die Viktorianische Ära und bis zu den gegenwärtigen Atomwaffen und darüber hinaus) und bekämpfen sich gegenseitig um die Herrschaft der Inseln.

Der Spieler gewinnt, indem er die Herrschaft über alle 28 Inseln erringt, die sich auf dem Planeten befinden. Die ersten 27 Inseln sind in Gruppen von je drei unterteilt- jede Gruppe wird als eine Epoche bezeichnet. Der Spieler kann die Inseln in beliebiger Reihenfolge besiegen, muß jedoch jede Epoche nacheinander erobern, bevor er sich schließlich in den Endkampf um die 28. Insel begeben kann - die als MEGA lo MANIA bekannt ist. Nur dann wird der Spieler das endgültige Ziel der ewigen Gottheit über diesen viel umkämpften Planeten erringen.

1. SPIELSTART

Legen Sie die Start-Diskette ein. Ist der Ladevorgang abgeschlossen, legen Sie die Gesprächs-Diskette ein. Diese sollte während des ganzen Spiels im Laufwerk verbleiben.

Beachten Sie, daß MEGA lo MANIA eine Start- und eine Gesprächs-Diskette beinhaltet (die Gesprächs-Disketten sind in Englisch, Französisch und Deutsch erhältlich). Die Gesprächs-Diskette verfügt über 800K super-kompakter Gesprächs-Daten, die von Radio-Persönlichkeiten in einem professionellen Sound-Studio speziell für MEGA lo MANIA aufgenommen wurden. An verschiedenen Stellen während des Spiels können Sie die Stimmen der gegnerischen Team-Anführer hören. Wenn Sie versuchen, mit ihnen Bündnisse zu schließen, werden diese Ihnen antworten und manchmal kann es sogar vorkommen, daß der Wunsch nach einem Bündnis mit Ihnen von Seiten des Gegners kommt.

Außerdem bringt Ihnen MEGA lo MANIA auch die Stimmen Ihrer wichtigsten Leute - während eine Person spricht, leuchtet ein Abschnitt auf dem Sektoren-Plan auf. Dieser zeigt an, woher der Bericht kommt. Die folgenden Leute können Dich während des Spiels informieren:

Ihr Chef-Designer - Dr. Technologie
Ihr Laborprofessor (sobald Sie ein Labor errichtet haben)
Ihr Bergwerkleiter (sobald Sie ein Bergwerk haben)
Ihr Oberfeldwebel (wenn eine Ihrer Armeen feindliches Gebiet angreift)
Ihre Bürgerwehr (wenn einer Ihrer Sektoren angegriffen wird)
Empfangsdame (wenn das Spiel unterbrochen wurde!)
Ihre Fabrikarbeiterin (sobald Sie eine Fabrik errichtet haben)

TASTATURSTEUERUNGEN (Atari ST und CBM Amiga)

ESC	- Abbrechen	- einer der anderen Team-Anführer wird Sie auf den Arm nehmen!
P	- Pause ein/aus	- Ihre Empfangsdame wird das Spiel für für Sie unterbrechen!
B	- Maus-Knopf umschalten	- Für Spieler, die es mal anders probieren möchten
HELP	- Übungs- Modus ein/aus	- Icon- Beschreibungen für Anfänger.

Ende des Spiels und Sichern/Laden von Spielen

Jedesmal wenn Sie bei einem Kampf um eine Insel verlieren (oder diesen abbrechen), ist das Spiel beendet. Mit jedem neuen Spiel beginnen Sie immer mit der zuletzt gespielten Epoche.

Wenn Sie Ihre Spielposition sichern möchten, klicken Sie auf OPTIONS (auf dem Insel-Auswahl-Bildschirm) und dann auf SAVE. Sie erhalten daraufhin ein Kennwort, das Sie aufschreiben sollten! Klicken Sie auf LOAD, so können Sie eines Ihrer alten Kennworte eingeben und auf diese Weise in der gewünschten Spiel-Position erneut beginnen.

HINWEIS: Jedesmal wenn Sie die Option SAVE benutzen, wird die Spiel-Position vom Anfang der entsprechenden Epoche gesichert - auf diese Weise können Sie daher nur Epochen sichern und nicht einzelne Inseln.

2. AUSWAHL IHRER TEAMS

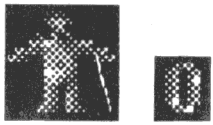
Nach den Titelbildschirmen erscheinen die vier Gesichter der Team-Anführer - ein Gesicht für jede Teamfarbe: rot, grün, blau und gelb. An diesem Punkt sollten Sie sich für einen der Team-Anführer entscheiden. Die verbleibenden drei Teams sind Ihre Computer-Gegner.

3. AUSWAHL EINER INSEL

Auf dem nächsten Bildschirm werden Sie die drei Inseln der ersten Epoche sehen. In der obersten linken Ecke befindet sich eine Sektoren-Karte der Insel, auf der Sie sich gerade aufhalten. Daneben (rechts) wird das Gesicht Ihres Team-Anführers gezeigt, und rechts von ihm wiederum die Gesichter der Computer-Gegner, die sich am Kampf um diese Insel beteiligen möchten. Unten links auf dem Bildschirm werden Ihre Männer gezeigt, die Ihnen für die Eroberung dieser Epoche zur Verfügung stehen - auch als Ihr "Man Pool" bezeichnet. Sie beginnen das Spiel mit 100 Leuten.

Sie können sich jede beliebige andere Insel der Epoche anschauen, indem Sie auf die Insel selbst klicken. Andererseit können Sie auch auf den Namen einer Insel klicken, indem Sie eine der beiden Maus-Knöpfe dazu benutzen, durch die Liste der Inseln zu gehen. Das Klicken auf PLAY ISLAND wählt die gewünschte Insel für das Spiel.

4. WIEVIELE MÄNNER?



Entscheiden Sie nach Ihren Wünschen, wieviele Männer Sie in Ihrem Turm stationieren möchten.

Um Männer in Ihrem Turm zu stationieren, klicken Sie mit dem rechten Maus-Knopf auf die leuchtend weiße 'O'.

Das Anklicken dieser mit dem linken Maus-Knopf bringt sie zurück zum "Man-Pool".

(Show shot of "man pool" icon and O).

Sobald Sie mit der Anzahl an Männern in Ihrem Turm zufrieden sind, klicken Sie den Abschnitt auf der Sektorenkarte an, in den Sie Ihren Turm setzen möchten. Der Kampf hat begonnen!

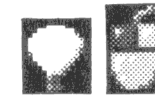
Bedenken Sie, daß alle Männer, die nicht am Kampf um diese Insel teilnehmen, auf den verbleibenden Inseln stationiert werden und alle Männer, die nach der Eroberung einer Epoche noch am Leben sind, auf die nächste Epoche übergehen.

Denken Sie daran, daß Sie zu Beginn jeder neuen Epoche 100 zusätzliche Männer erhalten.

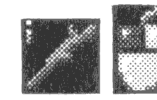
ALOHA, die erste Insel der ersten Epoche

Nachdem Sie gewählt haben, welches Team Sie anführen möchten, wird Aloha, die erste Epoche, automatisch auf dem Bildschirm erscheinen. Der Kampf um Aloha beginnt durch Klicken auf PLAY ISLAND mit dem linken Maus-Knopf. Daraufhin erscheint die Zahl 'O' unter dem Burg-Icon. Klicken Sie diese mit dem rechten Maus-Knopf an und halten Sie den Knopf solange gedrückt, bis die Zahl auf 70 angestiegen ist. Sollten Sie diese Zahl überschreiten, können Sie diese mit dem linken Knopf wieder vermindern. Die Anzahl der für die Eroberung der ersten Insel benötigten 70 Männer wurde absichtlich hoch angesetzt, um Ihnen zu zeigen, wie der Kampf um ALOHA gewonnen werden kann. Ein guter Anführer würde in diesem Fall jedoch weniger seiner Leute aufs Spiel setzen.

An diesem Punkt kann es vorkommen, daß der Computer-Gegner (auf ALOHA gibt es nur einen) seinen Start-Turm in die Sektoren-Karte am oberen linken Bildschirmrand stationiert hat. In diesem Fall müssen Sie Ihren Start-Turm in den anderen, unbesetzten Sektor plazieren. Sollte der Computer Ihnen hierbei nicht zuvorgekommen sein, können Sie einen der Abschnitte zuerst auswählen. Plazieren Sie Ihren Turm, indem Sie einen dieser Abschnitte mit dem linken Knopf der Maus anklicken.



- Klicken Sie das Glühbirnen-Icon mit dem linken Maus-Knopf an, um mit einem Entwurf zu beginnen.

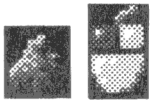


- Klicken Sie den Stock mit dem linken Maus-Knopf an, um mit dem Entwurf eines Stocks zu beginnen - dies ist eine Verteidigungswaffe.

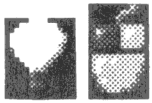
- Klicken Sie mit dem rechten Maus-Knopf auf die Designer-Zahl, um die Anzahl der Designer zu erhöhen, die für den Entwurf des Stockes benötigt werden. Halten Sie den rechten Maus-Knopf gedrückt bis die Designer-Zahl das Maximum erreicht hat.

- Sie werden sehen, wie die Zeit auf der Uhr abläuft. Die Zeit wird in Minuten (Zahlen) und Sekunden (blauer Teil der Uhr) angegeben und gibt den Zeitablauf bis zur Vollendung des Stock-Entwurfes (in Echtzeit!) an.

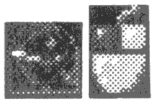
- Warten Sie, bis die Uhr auf Null steht. Der Stock-Entwurf ist nun vollendet.



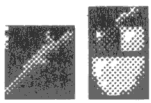
- Klicken Sie nun mit dem linken Maus-Knopf auf den Stein. Verändern Sie die Designer-Zahl unter Anwendung des gleichen Verfahrens (siehe oben), wobei Sie für den Entwurf des Steins diesmal nur 10 Designer ansetzen.



- Klicken Sie nun mit dem linken Maus-Knopf auf die Glühbirne (um zur Sektoren-Kontrolle zurückzukehren).



- Klicken Sie nun auf das "Bogenschütze-im-Fenster"-Icon, um Bauwaffen einzusetzen.

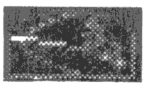


- Sie werden nun das Einsatz-Menü der Verteidigungswaffen sehen. Klicken Sie mit dem linken Maus-Knopf auf den Stock (Ihr Icon sollte sich nun verändern).

- Plazieren Sie das Icon auf eines der Befestigungstürmchen Ihres Hauptturms und drücken Sie den linken Maus-Knopf, um einen Ihrer Männer in diesem Befestigungstürmchen zu stationieren.

WARNUNG: an dieser Stelle könnten Sie angegriffen werden (Sie werden sehen, wie der Feind sich nähert und Waffen nach Ihnen wirft). In diesem Fall ist es ratsam, wenn Sie alle Ihre Befestigungsstürmchen mit Verteidigungswaffen ausstatten und diese laufend austauschen, bis der Feind sich letztendlich zurückzieht.

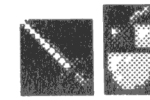
- Um das Verteidigungsicon wieder zum normalen Icon zu verändern, klicken Sie einfach mit dem linken Maus-Knopf auf den Stock (unter dem nun ein rotes OK-Zeichen erscheint).



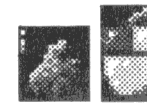
- Klicken Sie nun auf das "Großer-Bogenschütze-im-Fenster"-Icon oben auf dem Menü, um zur Sektoren-Kontrolle zurückzukehren.

- Sie sollten nun den Entwurf Ihrer Stein-Angriffs-Waffe vollendet haben. Ihr Chef-Designer wird sie über den genauen Zeitpunkt unterrichten, und unter dem Glühbirnen-Icon sollten sich nun keine Designer mehr befinden. Sollte dies nicht der Fall sein, dann warten Sie.

-Möchten Sie mit einer Ihrer Armeen einen feindlichen Sektor angreifen, klicken Sie das Schwert-Icon mit dem linken Maus-Knopf an. Das Angriffs-Menü erscheint. Sie sollten nun die soeben erfundene Steinwaffe sehen können.



- Klicken Sie nun mit dem linken Maus-Knopf auf den Stein. Der Zeiger wird sich in ein Schwert verwandeln. Drücken Sie den linken Maus-Knopf, um Ihrer Armee "Stein"-Männer hinzuzufügen, und halten Sie diesen solange fest, bis das Maximum erreicht ist.



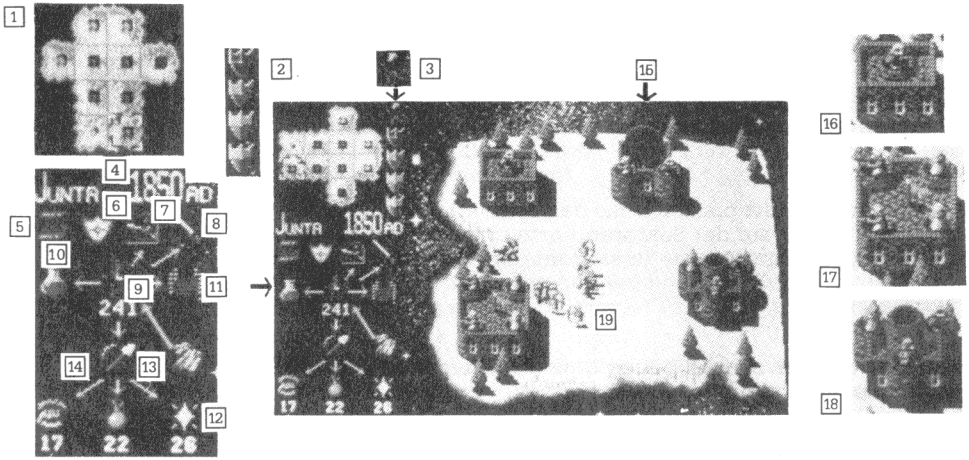
- Als nächster Schritt plazieren Sie das Schwert-Icon in den feindlichen Sektor auf der Sektoren-Karte und drücken den linken Maus-Knopf, um Ihre Armee zu stationieren. Ihre Armee wird nun angreifen!

- Sind Sie bei allem schnell genug gewesen, so sollten Sie den Feind besiegen und die Insel erobern!

SCHNELLSTARTKARTE

Diese Karte unterweist Sie in der Bedienung der Menüs, Icons und Steuerungen des Spiels ohne zu sehr ins Detail zu gehen. Zu Beginn des Spiels sind die HILFE-Fenster eingeschaltet. Diese helfen Ihnen bei Unklarheiten und erklären den Spielablauf. Um diese ein- und auszuschalten, drücken Sie einfach die HILFE-Taste (HELP).

DER BILDSCHIRM



Die große Anzahl der für *Mega Lo Mania* benötigen Icons, Pfeile und Ziffern mag zu Anfang entmutigend wirken. Machen Sie sich jedoch keine Sorgen, denn wenn Sie sich erst einmal mit dem Spiel vertraut gemacht haben, werden Sie instiktiv die Funktionen der einzelnen Icons kennen. Zusätzlich wird Ihnen im Hilfe-Modus jedes Icon erklärt. Ziehen Sie einfach den Cursor über das gewünschte Icon.

1 Die Weltkarte zeigt jeden Sektor der momentanen Insel an und alle Türme oder Armeen, die sich in jedem einzelnen befinden

2 Anzahl der momentan in diesem Sektor anwesenden Soldaten eines jeden Spielers. Das Anklicken des Schildes gibt Ihnen eine ausführliche Liste.

3 Geschwindigkeitsanzeige/-steuerung des Spielablaufs

4 Inselname und momentaner Technologiestand dieses Sektors

5 Skizze – zeigt Ihnen die "Bestandteile", die Sie für den Bau eines erforschten Gegenstandes benötigen

6 Gibt Ihnen Schaubilder, die den Verteidigungsstand jedes Ihrer Gebäude in diesem Sektor darstellt. Verschwindet die Leiste, so verschwindet auch Ihr Gebäude

7 Zeigt Ihnen alle Verteidigungswaffen, die Sie erfunden haben, und wieviele Sie von jeder Waffe herstellen können

8 Zeigt Ihnen alle Angriffswaffen, die Sie während des Spiels erfunden haben

9 Die Anzahl der momentan nicht beschäftigten Männer in diesem Sektor

10 Dieses Icon zeigt Ihnen das momentan anwesende Gebäude (in diesem Fall ein Labor) an. Sie wählen den Gegenstand, den Sie dort erforschen möchten

11 Wenn Sie eine Fabrik besitzten, können Sie fortschrittliche Gegenstände herstellen, indem Sie dieses Icon anklicken und ein Design wählen

12 Wenn Sie ein Bergwerk gebaut haben, zeigen diese Icons die momentan abgebauten Materialien und die Anzahl der Bergarbeiter an

13 Dieses Material kann ohne ein Bergwerk zusammengetragen werden

14 Verändert die Anzahl der Männer, die jedes Material abbauen

15 Die Mine selbst

16 Das Labor

17 Ihr Turm für diesen Sektor

18 Die Fabrik

19 Einige Waffen müssen von mehr als einer Person betrieben werden – diese drei Männer schieben eine gewaltige Kanone umber

Im oberen linken Teil des Bildschirms befindet sich die Sektoren-Karte der Insel. Das Raster jeder Insel darf eine Größe von 16 Sektoren nicht überschreiten. Jeder Sektor ist entweder unbesetzt oder enthält einen Turm und/oder bis zu vier Armeen (eine für jedes Team und bis zu einem Maximum von 250 Männern). Türme werden durch Vierecke und Armeen durch "Flecke" dargestellt, die um die Türme herum plaziert sind
- Armeen und Türme werden alle in ihrer eigenen Team-Farbe gezeigt. Rechts davon befinden sich farbige Team-Schilde, die je eines der spielenden Teams darstellen. Sieger ist das Team, das alle gegnerischen Team-Türme und Armeen erfolgreich zerstört.

Das Klicken des Zeigers auf einen Sektor zieht diesen in das vergrößerte Fenster auf der rechten Seite des Bildschirms, wobei dessen entsprechendes Kontroll-Menü im unteren linken Teil des Bildschirms gezeigt wird (beachten Sie, daß der betreffende Abschnitt auf der Sektoren-Karte markiert ist). In diesem Sektor zeigt das Fenster sowohl die Anzahl der Gebäude und deren Typen als auch eine proportionale Darstellung aller Armeen, die außerhalb der Türme campieren - hier werden auch animierte Kämpfe gezeigt! Ein Team kontrolliert nur die Sektoren, in denen es einen Turm besitzt. Für Sektoren, die der Spieler nicht unter seiner Kontrolle hat, werden keine Kontroll-Menüs gezeigt.

Stationiert ein Team eine Armee in einem unbesetzten Sektor, und ist es zu dem Zeitpunkt mit keinem anderen Team verbündet, so errichtet die Armee einen neuen Turm - die Zeit, die das Bauen eines Turms benötigt, wird im unteren linken Teil des Bildschirms gezeigt. Stationiert ein Team eine Armee in einem besetzten Sektor, so greift diese jede gegnerische Armee oder jeden feindlichen Turm an.

Das Anklicken eines der Team-Schilde (außer Ihr eigenes), kann dieses Team zu Ihrem Verbündeten machen, jedoch ist ein Bündnis mit allen Teams nicht möglich. Die Schildfarben zeigen an, welches Team mit welchem anderen verbündet ist. Beim Versuch, sich mit einem anderen Team zu verbünden, wird das Gesicht des Team-Anführers anstelle der Sektoren-Karte erscheinen, um Sie darüber zu informieren, ob er mit dem Bündnisvorschlag einverstanden ist oder nicht. Manchmal wird das Gesicht eines anderen Team-Anführers Sie um ein Bündnis mit seinem Team bitten. Antworten Sie, indem Sie Ja (YES) order Nein (NO) anklicken. Um das Bündnis aufzulösen, klicken Sie einfach eines der schwarzen Schilde an.

Die Zahl neben jedem Schild zeigt an, aus wievielen Männern die Armee eines Teams innerhalb des markierten Abschnitts besteht. Das Klicken auf einer dieser Zahlen schaltet zwischen einer vollständigen Statistik der Armee-Aufteilung und der Sektoren-Karte.

Das Anklicken des "Kleinen-Mann"-Icons über den Team-Schilden beschleunigt den Spielablauf. Benutzen Sie den rechten Maus-Knopf, um die Zeit zu beschleunigen und den linken, um die Zeit zu verlangsamen. Die Spiel-Zeit kann in folgenden Geschwindikeiten ablaufen: 1:1, 1:3 und 1:9.

Das Datum unterhalb der Sektoren-Karte zeigt an, welchen Technologie-Level der ausgewählte Sektor erreicht hat.

Das Kontroll-Menü
(add shots of icons before each description)

HANDHABUNG UND ERKLÄRUNG DER MENÜS UND ICONS

Hinweis: Diese Icons werden nur erscheinen, wenn Sie sie brauchen
(z.B. entfernt der Computer automatisch die überflüssigen Icons vom Hauptmenü). Das Anklicken einer der Unter-Menü-Überschriften bringt Sie automatisch zum Haupt-Menü zurück.

ENTWURFS-ICON

Erscheint nur nach Vollendung eines Designs. Klicken Sie auf dieses Icon, um die Liste der von Ihnen entworfenen Erfindungen einzusehen. Das Klicken auf eine dieser Erfindungen zeigt Ihnen, aus welchen Materialien diese besteht. Sie können ein momentanes Design wegwerfen, indem Sie die Mülltonne durch gleichzeitiges Drücken beider Maus-Knöpfe anklicken.

SCHILD-ICON

Erscheint immer. Das Anklicken dieses Icons zeigt Ihnen den Beschädigungsgrad der Mauern Ihrer Gebäude und der Ihnen zur Verfügung stehenden Schilde.

Klicken Sie ein Schild an (wenn es vorrätig oder herstellbar ist, wird Ihr Zeiger sich in ein Schild verwandeln) und ziehen Sie es auf ein beschädigtes Gebäude, um dieses zu reparieren. Diese Methode kann auch dazu benutzt werden, einen Turm stillzulegen, sobald das Datum des Technologie-Levels 2001 n.C. erreicht hat.

VERTEIDIGUNGSWAFFEN-ICON

Erscheint nur, wenn eine Verteidigungswaffe entworfen wurde. Das Anklicken zeigt Ihre vorrätigen Verteidigungswaffen an - ein gelbes OK bedeutet, daß Sie genug Männer und Materialien zur Verfügung haben, um weitere dieser Verteidigungswaffen herzustellen.

Von hier aus können Sie eine Verteidigungswaffe anklicken (wenn diese vorrätig oder herstellbar ist, wird Ihr Zeiger sich in ein "Festungs-Verteidigungs-Icon" verwandeln). Ziehen Sie dieses auf ein Gebäudetürmchen und rüsten Sie es mit einen damit bewaffneten Mann aus. Befindet sich zu diesem Zeitpunkt schon ein Mann im Türmchen, so erhält dieser die neue Waffe. Seine alte Waffe geht zurück zum Verteidigungswaffenlager.

Um einen Mann und seine Waffe aus dem Türmchen in den Hauptturm zurückzubringen, klicken Sie während des Spiels einfach das Türmchen an beliebiger Stelle mit einem der beiden Maus-Knöpfe an.

ANGRIFFSWAFFEN-ICON

Erscheint immer. Das Klicken auf dieses Icon zeigt Ihre vorrätigen Angriffswaffen - ein gelbes OK bedeutet, daß Sie genug Männer und Materialien zur Verfügung haben, um weitere dieser Angriffswaffe herzustellen.

Auch wenn Sie für unbewaffnete Männer keine Waffen zur Verfügung haben, ist es trotzdem möglich, diese aufzunehmen.

Beginnen Sie hier mit der Aufstellung einer Armee, indem Sie eine Waffe anklicken (wenn diese vorrätig oder herstellbar ist, wird Ihr Zeiger sich in ein Schwert verwandeln!). Verstärken Sie die Armee nun durch Anklicken derselben Waffe oder einer anderen. Stationieren Sie sie letztendlich, indem Sie Ihren Schwert-Zeiger auf Ihren Sektor oder einen anderen auf der Sektoren-Karte klicken - ein "Fleck" erscheint auf der Sektoren-Karte, der genau anzeigt, wo Ihre Armee gelandet ist.

HINWEIS: Luftgestützte Waffen können in jedem beliebigen Sektor plaziert werden. JEDOCH können landgestützte Waffen nur in angrenzende Sektoren ODER in benachbarte Abschnitte "freundlicher" Sektoren, die wiederum an ihre eigenen Sektoren grenzen müssen, verlegt werden. (Add diagram).

Um eine Armee von einem Sektor zum anderen zu verlegen, markieren Sie einfach den Sektor, in dem sich die Armee aufhält und klicken Sie dann mit dem rechten Maus-Knopf auf Ihren Armee-"Fleck" (Sie erhalten wieder einen Schwert-Zeiger. Der blinkende "Fleck" zeigt an, daß die Armee sich gleich in Bewegung setzten wird). Stationieren Sie nun die Armee, indem Sie mit dem linken Maus-Knopf einen anderen, benachbarten Sektor anklicken.

Der rote Schwert-Zeiger zeigt an, daß sich Ihre Armee im Kampf befindet und sollten Sie dann versuchen, diese zu bewegen (z.B. zurückzuziehen), so werden Sie schwere Verluste erleiden. Um dem aus dem Weg zu gehen, setzen Sie Ihre Armee wieder in den Sektor, aus dem diese zu Beginn gekommen ist.

Um eine Armee in einem Ihrer Türme zu stationieren, verlegen Sie sie zuerst in den Sektor, in dem sich der Turm befindet. Stellen Sie Ihre Armee wie gewöhnlich zusammen und klicken Sie mit dem linken Maus-Knopf auf den Turm.

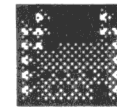
HINWEIS: So, wie Sie durch Anklicken der Sektoren-Karte Männer aufnehmen/stationieren können, ist es auch möglich, Männer vom vergrößerten Sektoren-Fenster auf der rechten Seite aufzunehmen oder zu stationieren. Gehen Sie auf dieselbe Weise wie oben beschrieben im vergrößerten Sektoren-Fenster vor.

ERFINDUNGS-DESIGN-ICON

Erscheint nur, wenn Ihnen Entwürfe zur Verfügung stehen. Alle Zahlen, die sich unterhalb des Icons befinden, zeigen die Anzahl der zugeteilten Erfinder an. Es sieht anders aus, wenn Sie ein Labor gebaut haben. Das Anklicken dieser zeigt Ihnen die Erfindungen, die Sie entwerfen können. Klicken Sie ein Design an, um mit der Erfindung zu beginnen. Weisen Sie dem Auftrag dann eine Anzahl an Erfindern zu.

TURM-MÄNNER-ICON

Erscheint immer. Dieses Icon zeigt Ihnen die im Turm zur Verfügung stehende Anzahl an Männern. Jeder Mann, der im Turm zurückgeblieben ist, wird sich automatich vermehren (weil es auch Frauen im Turm gibt!). Je mehr Männer es gibt, desto schneller werden sie sich vermehren. Beachten Sie, daß Sie dieses Icon nicht anklicken können. Mindestens ein Mann muß immer im Turm zurückbleiben.

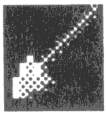


FABRIK-PRODUKTIONS-ICON

Erscheint nur, wenn Sie eine Fabrik gebaut haben. Jede darunter gezeigte Zahl deutet die Anzahl der zugeteilten Fabrikarbeiter an. Das Klicken auf dieses Icon ermöglicht Ihnen, maschinell anzufertigende Entwürfe herzustellen. Klicken Sie ein Design an, um mit dessen Herstellung zu beginnen und bestimmen Sie die Anzahl der Einheiten (unter dem Kasten), die Sie herstellen möchten (Hinweis: dies ist unter dem Begriff "Produktionslauf" bekannt). Teilen Sie dem Produktionslauf letztendlich eine Anzahl an Fabrikarbeitern zu.

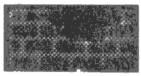
MATERIAL-ICONS

Materialien werden benutzt, um Entwürfe herzustellen. Mehr Materialien werden verfügbar gemacht, sobald Sie mit dem Tagebau begonnen haben oder mittels technologischen Fortschritts ein Bergwerk bauen. Die Zahl unterhalb eines Materials zeigt die Anzahl der dem Abbau dieses Materials zugewiesenen Bergleute an. Anklicken eines Material-Icons zeigt automatisch die Menge (in blauen Nummern) aller Materialien in dem Sektor und die Anzahl an Bergleuten, die jedem zugewiesen sind. Sie können die Zuweisung an Bergleuten von hier aus verändern. Beachten Sie, daß ein Hand-Icon neben einem Material anzeigt, daß dieses Material automatisch von einem der im Turm gebliebenen Männer zusammengetragen wird (wenn sie nicht damit beschäftigt sind, sich zu vermehren!). Wenn ein Material nicht länger abgebaut werden kann, dann können ihm keine Bergleute zugewiesen werden.



BERGBAU-ICON

Erscheint nur, wenn Sie mit dem Abbau Ihrer Materialien im Tagebau oder in einem Bergwerk beginnen. Hat dieselbe Wirkung, wie das Anklicken auf eines der Material-Icons.



GEBÄUDE-ICON

Erscheint nur, wenn Sie eine Fabrik, ein Labor oder ein Bergwerk bauen können. Jede Zahl darunter zeigt die Anzahl der zugewiesenen Bauarbeiter. Anklicken eines dieser ermöglicht Ihnen, den Fortschritt Ihrer Bauarbeiten zu sehen und die Zuweisung der Bauarbeiter zu verändern.

Hinweis: Zuweisung von Erfindern, Fabrikarbeitern, Bergleuten und Bauarbeitern kann vom Haupt-Menü durch die Zahlen unterhalb des Icons verändert werden, ohne in eines der Unter-Menüs gehen zu müssen.

REGELN UND RICHTLINIEN ZUR HANDHABUNG DER MENÜS/STEUERUNGEN

Weiße Zahlen - diese Zahlen können verändert werden, indem der Maus-Zeiger auf Sie gerichtet wird. Vermindern Sie sie, indem Sie den linken Maus-Knopf anklicken oder erhöhen Sie sie, indem Sie den rechten Maus-Knopf betätigen.

Graue Zahlen - diese Zahlen sind nicht auswählbar und können nicht verändert werden. Sie sind nur zur Information da.

Gelbe Zahlen - diese Zahlen oder ein OK-Symbol zeigen, daß das Icon darüber zur Benutzung auswählbar ist. Sobald gewählt wurde, verändert sich der Cursor.

Rote Zahlen - diese Zahlen erscheinen nur, sobald eine gelbe Zahl wie oben beschrieben ausgewählt wurde. Um den Cursor wieder auf "normal" zu stellen und die momentane Option abzuwählen, klicken Sie mit dem Cursor die rote Zahl an.

Blaue Zahlen - diese Zahlen sind nicht auswählbar. Sie zeigen das Gewicht eines Materials in Tonnen an.

Aufgaben - wenn Männer einer zu erledigenden Aufgabe zugewiesen werden, erscheint eine Uhr neben der Aufgabe, die genau anzeigt, wie lange die Erledigung einer Aufgabe dauert (in Echtzeit). Die blauen Segmente einer Uhr zeigen die Sekunden, die Zahl unterhalb der Uhr die Minuten bis zur Vollendung einer Aufgabe an. Je mehr Männer Sie einer Aufgabe zuweisen, desto schneller wird diese ausgeführt.

Grüne Pfeile - diese weisen von sammelbaren Materialien auf die Turm-Männer hin, um anzuzeigen, daß dieses Material automatisch zusammengetragen wird.

Graue Pfeile - diese zeigen, daß alle im Turm zur Verfügung stehenden Männer nun der Aufgabe zugewiesen werden können, auf die die Pfeile hindeuten.

WIE MAN MEGA LO MANIA SPIELT

MEGA-lo-MANIA™

GENAUE ANLEITUNG

Dieser Teil der Anleitung beschreibt das Spiel. Um herauszufinden, wie die Menüs zugänglich sind und die Icons funktionieren, sollten Sie die Schnellstartanleitung zusammen mit den folgenden Abschnitten durchlesen.

DIE TECHNOLOGIE-LEVEL

Jeder Sektor auf einer Insel entspricht einer gewissen technologischen Entwicklungsstufe, dem Technologie-Level. Wenn Sie anfangen, eine Insel zu spielen, werden alle Sektoren dort auf denselben Zeitpunkt gesetzt, und die Türme der teilnehmenden Teams befinden sich alle auf dem gleichen Technologiestand (die folgende Tabelle zeigt an, von welcher Stufe die Epochen starten). Jede Epoche besteht aus drei Inseln, worunter die ersten drei Aloha, Bazooka und Cilla heißen; es geht dann in alphabetischer Reihenfolge weiter. Die letzte Insel, genannt MEGA-lo-MANIA, wird irgendwann in der fernen Zukunft gespielt. In den Epochen sieben, acht und neun ist es auch möglich, Männer für späteren Gebrauch in der 'Mutter der Schlachten' 'einzufrieren' (siehe Gebäude und Schilde).

Epoche	Beginn Technologie-Level	
Eins		9500 v.C.
Zwei		3000 v.C.
Drei		100 v.C.
Vier		900 n.C.

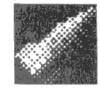
Epoche	Beginn Technologie-Level	
Fünf		1400 n.C.
Sechs		1850 n.C.
Sieben		1915 n.C.
Acht		1945 n.C.
Neun		1980 n.C.
'Mutter der Schlachten'		?
(Irgendwann in ferner Zukunft)		

Wenn Sie bei einer Insel anfangen, sollten Sie sofort einige Ihrer Leute für das Erfinden eines Designs einsetzen. Entwürfe kommen in drei Kategorien: Festungs-Schilde, Verteidigungswaffen und Angriffswaffen, und sie bestehen alle aus Materialien, die Ihre Leute gesammelt oder aus dem Boden geschürft haben (weiteres später). Ein Design muß zuerst entworfen worden werden, bevor es bebaut werden kann.

Jede Insel kann ein Maximum von zwölf Designs erzeugen (vier für jede Kategorie), beginnend mit den drei Designs, die dem anfänglichen Technologie-Level der Insel entsprechen und gefolgt von den nächsten neun Designs wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

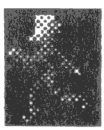
MEGALOMANIA

Technologie-Level	Angriffswaffen	Verteidigungswaffen
9500 v.C.	Stein	Stock
3000 v.C.	Stock	Speer
100 v.C.	Speer	Kurzer Bogen
900 n.C	Bogenschütze	Kochendes Öl
1400 n.C.	Katapult	Armbrust
1850 n.C.	Kanone	Muskete
1915 n.C.	Doppeldecker	Maschinengewehr
1945 n.C.	Düsenjäger	Bazooka

		
1980 n.C.	Atomrakete	nukleare Mittel zur Abschreckung
2001 n.C.	Fliegende Untertasse	Star Wars (SDI) Lasers

Die Schilde sind von eins bis vier numeriert, was ihre Stärke auf der entsprechenden Insel anzeigt (nur vier Schild-Designs können pro Insel entworfen werden).

Um das Erfinden in Gang zu setzen, sollten Sie ein Design auswählen und ihm Männer zuweisen; die Countdown-Uhr wird dann aktiviert. Die Designs werden in drei Rubriken gezeigt: Schilde, Verteidigungswaffen und Angriffswaffen. Die Designs werden in der Reihenfolge ihres technologischen Levels aufgelistet. Es ist immer empfehlenswert, zuerst das am wenigsten fortgeschrittene Design auszuwählen, weil es am wenigstens Zeit braucht, um erfunden zu werden. Sie werden merken, daß nicht alle der zwölf Designs der Insel sofort verfügbar sind. Das kann aus vielen Gründen sein - entweder ist Ihre Festung noch nicht ausreichend fortgeschritten in der Technologie oder Sie haben nicht genügend der richtigen Materialien vorrätig oder Sie müssen vielleicht ein Labor bauen, bevor Sie anfangen können, ein Design zu erfinden. Designs mit einem kleinen Fabrik-Symbol in der oberen linken Hälfte ihres Icons zeigen an, daß diese Designs in einer Fabrik hergestellt werden müssen, sobald sie erfunden worden sind.



Das Erstellen Ihrer Designs könnte vielleicht einige Zeit dauern. In diesem Fall benutzen Sie das Beschleunigungs-Icon, um den Vorgang zu beschleunigen, aber denken Sie daran, die Zeit wieder zu verlangsamen, wenn das Design fertig ist (oder noch früher, falls Sie angegriffen werden!).

Sobald ein Design fertig ist, werden Sie von Ihrem Chef-Designer (Dr. Technologie) darüber informiert. Designs sind nur auf den Sektor anwendbar, in dem sie entworfen wurden - daher muß jedes Design in allen Sektoren, die Sie besitzen, getrennt erfunden werden. Sobald ein Labor errichtet ist, gibt der Labor-Professor seine Berichte nicht mehr an den Chef-Designer, sondern direkt an Sie.

Indem Ihre Leute in einem Sektor immer mehr Designs erfinden, erhöht sich die technische Kompetenz in diesem Sektor, wobei er sich auch der nächsthöheren Stufe annähert - je fortgeschrittener das Design ist, desto schneller der Übergang zum nächsten Level. Wenn der Sektor zum nächsten Technologie-Level fortschreitet, hören Sie die Stimme des Designers und sehen, daß alle Gebäude in diesem Sektor durch erhöhte Bautechnik verbessert werden. Ein Sektor kann aber nie mehr als drei Stufen in der Bau-Technologie aufsteigen.

Es ist wichtig anzumerken, daß ein Technolgie-Level nur für den individuellen Sektor ansteigt und nicht für alle Sektoren, die unter der Kontrolle des Spielers stehen. Sie müssen also den Technologie-Level in jedem Sektor durch ständig neue Designentwürfe aufwerten.

Beachten Sie auch, daß Sie ein Design nicht von einem Ihrer Sektoren auf einen anderen übertragen können. Das liegt daran, daß jeder Sektor sein eigenes Material-Set hat, mit dem er Designs herstellt. Wird ein Design in einem Sektor erfunden, so besteht es nicht unbedingt aus denselben Materialien wie eines, das in einem anderen Sektor erfunden wurde. Designs werden nur aus Materialien hergestellt, die an dem entsprechenden Zeitpunkt vorhanden sind.

Sobald Ihr erstes Design für einen Sektor fertiggestellt ist, erscheint das Entwurf-Icon auf dem Kontroll-Menü. Wenn Sie dieses wählen, können Sie sehen, aus welchen Materialien alle Ihre Designs bestehen. Einige Designs werden als "ergonomisch phantastisch" oder als "erstklassiges Design" beschrieben (abhängig davon, wer Ihnen berichtet), und dies wird sowohl hörbar als auch auf der Entwurfsliste der Designs mit einem speziellen Hand-Icon angezeigt. Diese Designs wurden unter optimaler Kombination der Materialien hergestellt und benötigen daher am wenigsten Zeit für den Entwurf.

MATERIALIEN UND BERGBAU

Nun ein paar Informationen über Materialien. Was sind Materialien? Grundsätzlich bestehen alle Designs natürlich aus Materialien. Ohne sie könnten Sie gar nichts herstellen. Aufsammelbare Materialien liegen in der Landschaft verstreut, während andere Material-Typen in unterirdischen Schichten vorkommen (einige nahe der Oberfläche, aber die meisten tief unten). Jeder Sektor hat auf und unter der Oberfläche seine eigene einzigartige Zusammensetzung von Materialien, die seine Bewohner sammeln und abbauen müssen, um die Designs konstruieren zu können. Es ist wichtig anzumerken, daß Materialien nicht von einem Sektor in den anderen transportiert werden können. Auf diese Weise ist ein Sektor halb-selbständig. Einen Anfangs-Sektor auszuwählen, der arm an Materialien ist, kann eine schlechte Entscheidung sein, und sobald Sie das entdecken, sollten Sie sofort weitergehen.

Ihre Leute werden anfänglich automatisch Materialien von der Oberfläche des Sektors, in dem sie sich befinden, einsammeln.

Sobald jedoch ein Sektor einen Technologie-Level von 3000 v.C. erreicht hat, erscheint ein großes schwarzes Loch auf der Oberfläche des Sektors, und alle über Tage abbaubaren Materialien in diesem Sektor sind verfügbar. Anders als bei sammelbaren Materialien müssen Bergleute zur Verfügung stehen, um diese Materialien abzubauen.

Wenn ein Sektor einen Technologie-Level von 900 n.C. erreicht, erhält der Spieler die Fähigkeit, ein Bergwerk zu bauen. Sobald Sie eine Mine errichtet haben (indem Sie Bauarbeiter zuweisen - mehr über das Bauen später), stehen Ihnen noch weitere Materialien zur Verfügung - wieder müssen Sie Bergleute zuweisen, um diese Bodenschätze abzubauen.

Während die sammelbaren Materialien im Kontroll-Menü mit ernsteren Icons bezeichnet sind, haben wir andere Material-Typen mit humorvollen Icons belegt.

MEGALOMANIA Halten Sie Ausschau nach diesen Icons:

Materialname	Minen-Typ
Holz	Sammelbar
Steine	Sammelbar
Knochen	Sammelbar
Schiefer	Sammelbar
Mondstein	Tagebau
Planetarium	Tagebau
Bethlium	Tagebau
Solarium	Tagebau

Materialname	Minen-Typ
	Bergwerk
	Bergwerk
	Bergwerk
	Bergwerk
	Bergwerk
	Bergwerk
	Bergwerk
Onion	Bergwerk
Tedium	Bergwerk

Materialname	Minen-Typ
Moron	Bergwerk
Marmite	Bergwerk
Alien	Bergwerk

Nach längerem Bergbau werden Sie feststellen, daß Ihre Bodenschätze sich allmählich erschöpfen - Ihr Bergwerkleiter wird Sie darüber rechtzeitig informieren. Wenn dies geschieht, verschwinden die Pfeile (grün oder grau), die das entsprechende (nun aber erschöpfte) Material anzeigen, und jeder Bergmann, der ihm zugewiesen ist, wird automatisch zu seinem Sektoren-Turm zurückgebracht.

GEBÄUDE UND SCHILDE

Wenn die Sektoren in ihrem Technologie-Level voranschreiten, haben Sie die Wahl, drei externe Gebäude außerhalb Ihres Turms zu bauen - ein Bergwerk, eine Fabrik und ein Labor. Von Ihrem Turm können Leute zugeteilt werden, um in diesen Gebäuden zu arbeiten wie unten dargestellt.

Vom Technologie-Level 900 n.C. an haben Sie die Wahl, ein Bergwerk zu bauen (siehe Materialien).

Vom Technologie-Level 1400 n.C. an haben sie die Wahl, eine Fabrik zu bauen. Designs mit höherem Technologie-Level können nur in Fabriken hergestellt werden. Fabrikarbeiter können abgestellt werden, um in diesem Gebäude zu arbeiten und diese Designs herzustellen - jeder Vorgang wird als "Produktionslauf" bezeichnet.

Vom Technologie-Level 1850 n.C. an haben Sie die Wahl, ein Labor zu bauen. Designs mit wirklich hohem Technologie-Level können nur in Labors erfunden werden. Erfinder können zugeteilt werden, um in diesem Gebäude zu arbeiten, und jene Designs zu erfinden.

Jedes dieser externen Gebäude, der Turm inbegriffen, hat eine Mauerschaden-Leiste. Jede Leiste zeigt den Zustand der Mauern für das betreffende Gebäude an. Die Leisten verkürzen sich allmählich, wenn ihre jeweiligen Gebäude/Türme durch angreifende Armeen beschädigt werden. Verschwindet die Leiste für ein Gebäude, dann ist das Gebäude oder der Turm zerstört, sowie alles, was sich in seinen Verteidigungstürmen (einschließlich aller Designs, Waffen, Schilde, Materialien und vor allem - seiner Männer !) mitbefindet. Wenn es der Turm ist, der zerstört wurde, dann geht jeder Mann, der in einem noch stehenden externen Gebäude verblieben ist, zur feindlichen Armee über.

Schilde können gebaut oder hergestellt werden, um Gebäude oder den Turm zu reparieren. Je höher der Technologie-Level des Schildes, desto besser wird ein zerstörtes Gebäude/Turm repariert.

In den späteren Epochen können Sie einen Sektor stillegen, indem Sie ihn "einfrieren" - das betreffende Icon wird auf dem Schild-Menü erscheinen und soll auf den Turm gezogen werden, der stillgelegt werden soll. Jeder Mann, der in den Scheintod versetzt worden ist, wird zur letzten Insel gebracht, um dort am Endkampf, der 'Mutter der Schlachten', teilzunehmen. Sie dürfen aber Ihren letzten Turm nicht stillegen, wenn Sie keine Armee im Feld haben. Es ist auch klug, die Zahl der Männer, die Sie ohne Verlust Ihrer Sicherheit stillegen, und die Zahl derer, die Sie zurückbehalten, um die Insel zu gewinnen, im Gleichgewicht zu halten.

VERTEIDIGUNG IHRER SEKTOREN

Um Gebäude zu verteidigen, können Verteidigungswaffen in ihren Befestigungstürmen aufgestellt werden. Von dieser hohen Position aus können Verteidigungs-Soldaten über Armeen mit gleichem Technologie-Level und mit gleicher Anzahl die Oberhand gewinnen. Der einzige Nachteil für die Verteidiger ist der, daß ihre Zahl begrenzt ist. Auf jedem Gebäude/Turm befinden sich sich bestimmte Verteidigungsstellen - kleine Türmchen. Nur eine Verteidigungswaffe kann jeweils in einem dieser Türmchen in Stellung gebracht werden. Der Turm hat vier solcher Türmchen, die Fabrik drei, die Mine hat zwei und das Labor eins.

Jede Verteidigungswaffe wird von einem Soldaten bedient, außer nuklearen Abschreckungswaffen und SDI Lasern, die unbemannt sind.

Auf einem Technologie-Level von 1980 n.C. werden nukleare Abschreckungswaffen verfügbar. Diese defensive Kernwaffe kann in einem Türmchen in einem Ihrer Sektoren plaziert werden und hält automatisch nach ankommenden Nuklearwaffen Ausschau. Wenn sie eine erspäht, feuert sie automatisch eine Kernwaffe auf den Sektor ab, von dem die hereinkommende Kernwaffe kommt - daran wird der Feind zu knacken haben. Es sollte angemerkt werden, daß diese Waffen nur einmal abgefeuert werden können und gegen konventionelle Angriffe machtlos sind.

Auf einem Technologie-Level von 2001 n.C. werden defensive Star Wars (SDI) Lasers verfügbar. Dieser defensive Laser hat zwei Funktionen: Erstens wehrt er alle Formen des konventionellen Angriffs ab. Zweitens hält er automatisch nach ankommenden Nuklearwaffen Ausschau. Wenn er eine erspäht, zerstört er sie automatisch. Dazu ist der Laser aber nur einmal in der Lage, weil er dabei überhitzt wird und sich selbst zerstört.

ARMEEN

Die folgenden Definitionen werden in diesem Zusammenhang benutzt:

- Jeder Sektor, in dem sich einer Ihrer Türme oder Armeen bzw. Türme oder Armeen eines mit Ihnen verbündeten Teams befinden, wird als "freundlicher Sektor" bezeichnet, sofern sich keine feindlichen Türme oder Armeen darin befinden.
- Jeder Sektor ohne einen befreundeten Turm, in dem sich Türme oder Armeen eines nicht mit Ihnen verbündeten Teams befinden, wird als "feindlicher" Sektor bezeichnet.
- Jeder Sektor, in dem sich keine Türme oder Armeen befinden, wird als "neutraler" Sektor bezeichnet.

Jede Angriffswaffe muß von einer Anzahl Soldaten bedient werden. Die meisten Waffen eines frühen Technologie-Levels brauchen nur einen Mann zum Bedienen, aber in dem Maße, wie die Angriffswaffen sich entwickeln, wird möglicherweise mehr als ein Mann pro Waffe benötigt. Die Anzahl der Soldaten wird durch die römische Zahl in der oberen linken Ecke jedes Icons angezeigt. Beachten Sie, daß Nuklearwaffen unbemannt sind und nur eine auf einmal abgefeuert werden kann.

Wenn eine Ihrer Armeen einen "feindlichen" Sektor betritt, greift sie alle Armeen, Verteidigungswaffen, Türme oder Gebäude an, die nicht zu einem mit Ihnen verbündeten Team gehören. Alle Männer, die in einem zerstörten Gebäude festsitzen, sterben! Alle verbündeten Armeen oder Verteidigungswaffen im selben Sektor unterstützen Ihren Angriff. Der Angriff wird so lange als Zermürbungskrieg weitergeführt, bis eine der beiden Seiten völlig zerstört ist oder sich ganz zurückzieht. (Der Rückzug geschieht unter starken Verlusten, außer wenn die Armee sich in den eigenen Turm zurückzieht-in dem Fall gibt es keine Verluste.)

Nach Zerstörung eines feindlichen Turms erfahren Sie, daß Sie den Sektor erobert haben. Alle in Gebäuden oder im Tagebau übriggebliebenen Männer desertieren und schließen sich der siegreichen Armee als Unbewaffnete an (siehe Armeen). Wenn der Angriff durch mehr als eine Armee erfolgte, werden die Männer gleichmäßig auf die beteiligten Armeen verteilt. Alle noch bestehenden feindlichen Armeen werden weiter von Ihrer restlichen Armee mit ihren Verbündeten angegriffen.

Unbewaffnete Männer sind sehr schwach und werden normalerweise nur wie Armeen bewegt, um sie von einem Turm in den nächsten zu bringen. Wenn sie angegriffen werden, können unbewaffnete Männer kämpfen, aber nur, indem sie mit Kieselsteinen werfen (die praktischerweise nur vom Boden aufgesammelt werden müssen!). Unbewaffnete Männer können keine feindlichen Gebäude oder Türme beschädigen.

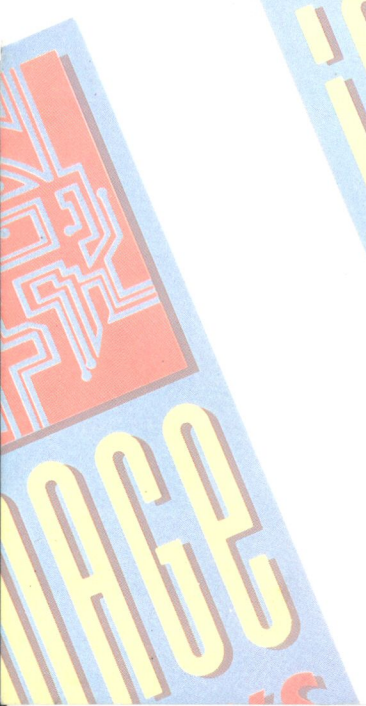
Betritt eine Ihrer Armeen einen neutralen Sektor, oder hat sie alle Feinde in einem Sektor besiegt (wodurch er neutral wird), machen sich alle Männer Ihrer Armee daran, einen neuen Turm zu bauen, es sei denn, Sie befinden sich in einem Bündnis. Türme können nur von Teams gebaut werden, die NICHT mit einem anderen Team oder Teams verbündet sind. Dadurch sind die Anführer gezwungen, Bündnisse zu lösen, um ihr Reich zu vergrößern.

Fängt Ihre Armee in einem Sektor mit dem Bau eines Turms an, so erscheint anstelle des Kontrollmenüs eine Countdown-Uhr, wenn der Sektor markiert wird. Diese Uhr zeigt Ihnen, wieviel Zeit Sie haben, den Turm zu vollenden. Sobald er fertig ist, begeben sich alle Männer Ihrer Armee automatisch in den neuen Turm.

Von Epoche Sechs an sind Nuklearwaffen verfügbar. Sie sind nicht mit anderen Waffentypen kombinierbar und müssen einzeln losgeschickt werden. Nuklearwaffen feuert man ab, indem man sie einfach als Armee bezeichnet und sie auf einem Sektor plaziert, in dem sich weder ein eigener noch ein verbündeter Turm befindet. Man sollte beachten, daß ein Sektor, der von einer Nuklearwaffe getroffen wurde, vollkommen zerstört ist - nichts überlebt und der Sektor kann nicht mit dem Zeiger markiert werden. Auf der Karte erscheint ein riesiger Krater in allen Sektoren, die nuklear beschossen wurden.

DIE MUTTER DER SCHLACHTEN

Auf der 28. Insel müssen Sie die 'Mutter der Schlachten' bestehen - eine allgemeine Schlägerei, in der sich die 'Eingefrorenen' aus den früheren Epochen, jetzt mit Lasern bewaffnet (keine anderen Waffen werden gestattet), bis auf den letzen Mann bekämpfen.



TM

© 1991 Sensible Software

SCREEN SHOTS FROM AMIGA VERSION

Image Works, Irwin House,
118 Southwark Street,
London SE1 0SW
Telephone: 071-928 1454
Fax: 071-583 3494

TM

© 1991 Sensible Software

SCREEN SHOTS FROM AMIGA VERSION

Image Works, Irwin House,
118 Southwark Street,
London SE1 0SW
Telephone: 071-928 1454
Fax: 071-583 3494

MEGALOMANIA™

FRANCAISE

Imageworks

Présente

MEGA lo MANIA™

par

Sensible SOFTWARE

"Le fabuleux jeu divin des Mégalomanes de tout âge"

Crédits

MEGA lo MANIA pour Atari ST et CBM Amiga par Sensible Software.

Programmation de Chris Chapman.

Programmation supplémentaire de Chris Yates.

Graphismes de Jonathan Hare.

Graphismes supplémentaires de Alan Tomkins.

Graphismes de titre de Jo Walker.

Musique de Michael Burdett et Richard Joseph.

Avec les Voix Anglaises de : John Green, Anna Bentink et Jams O'Donnell.

Coordination audiovisuelle, Codage et Effets Sonores de Richard Joseph.

Design de Jeu de Jonathan Hare et Chris Yates.

Design de Jeu supplémentaire de Chris Chapman et Tony Beckwith.

Documentation de Tony Beckwith et Jonathan Hare.

© 1991 Sensible Software.

Publié par Image Works.

ImageWorks est une marque déposée de Mirrorsoft Ltd

Image Works

Sensible SOFTWARE

UNE VIE "SENSIBLE"

Biographie de Sensible Software par Ciarán Brennan, rédacteur du magazine The One.

Mais qui sont donc ces mystérieux étrangers qui se font appeler Sensible Software ? D'où viennent-ils et surtout, où vont-ils ? Et, chose encore plus importante, quand vont-ils me payer les cinquante balles qu'ils me doivent ?

Pour répondre à la première question, Sensible Software est l'association de Jon 'Jops' Hare et de Chris Yates : l'un des plus grands duos de programmeurs à avoir jamais concocté de jeux pour ordinateur. C'est officiel !

Après tout, qui d'autre aurait pu inventer des classiques à petit budget, en 8-bits, tels que *Escape from Sainsburys* (qui n'a malheureusement jamais été publié), *Sodov The Sorceror* (sorti chez Bug Byte) et l'infâme *Twister - Mother Of Charlotte* (chez System 3) ?

Au fil des années, on a raconté bien des histoires sur la manière dont s'est formé ce couple remarquable. Mais la vérité, c'est qu'ils se sont rencontrés pour la première fois dans un train en 1981, alors qu'ils se rendaient à un concert des Rush (au fait, les Rush, ce sont des rockers canadiens aux cheveux longs, qui font de la musique sur laquelle vous ne pourriez pas danser même si vous le vouliez).

Les deux jeunes gens furent tellement impressionnés par la longueur des cheveux des Rush (et par l'étroitesse de leurs pantalons) qu'ils décidèrent aussitôt de former leur propre groupe : ainsi était née la légende de Hamsterfish..., puis de Dark Globe... puis de Touchstone... puis de nombreux autres groupes aux noms tout aussi stupides.

En tout cas, aucune des ces incarnations musicales ne devint jamais un grand succès. "Nous avons donné beaucoup de concerts", dit Jon, "mais personne n'y a jamais assisté". "Ce n'est pas vrai !", l'interrompt Chris, ajoutant : "Julien Rignall est venu... une fois."

C'est à peu près à cette époque qu'ils se rendirent compte qu'ils n'auraient jamais que quelques rares fidèles dans le monde de la musique. Ils décidèrent alors d'écrire des jeux d'ordinateur.

C'est un autre de ces hobbies inoffensifs, le jeu d'argent, qui leur fit vivre les moments les plus passionnants de l'année dernière. Suite à des pronostics informatisés de la Coupe du Monde d'Italie de 1990, ils parièrent 110 livres à 500 contre 1 sur le Cameroun (faites le calcul vous-même) et passèrent l'été dans l'agonie tandis que les héros africains causaient surprise après surprise avant de se faire finalement avoir par ces "tricheurs d'anglais".

Pleins de bon sens (ha ha !), Jon et Chris ont mis de côté leur déception et (après que *Wizball* ait remporté le prix *Zzap! 64* du "Jeu de la Décennie"), ils se préparent maintenant à "100 années de jeux Sensibles".

MEGA lo MANIA™

MEGA lo MANIA

INDEX

PAGE

- L'HISTOIRE 6
- INTRODUCTION 7
- COMMENT CONQUÉRIR ALOHA 11
- GUIDE-RÉSUMÉ DU CONTRÔLE DES TOUCHES 14
- LES MENUS DE CONTRÔLE 17
- COMMENT JOUER À MEGA lo MANIA 22

GUIDE DÉTAILLÉ

L'HISTOIRE

Il règne toujours une atmosphère surexcitée dans l'univers juste avant la naissance d'une nouvelle planète. De nouvelles terres à explorer et piller, de nouvelles ressources à exploiter. Mais l'aube d'une nouvelle civilisation représente quelque chose d'encore plus séduisant pour les mégalomanes insatiables. Pour beaucoup d'entre eux, c'est la chance de leur vie s'ils veulent obtenir le pouvoir suprême et l'immortalité qu'ils convoitent tant.

Pourquoi ? Parce que toute nouvelle civilisation a besoin d'un nouveau dieu pour veiller sur elle. Et pour tout dieu, c'est la suprématie garantie pour l'éternité.

Il n'est donc pas surprenant que les batailles pour accéder au statut divin soient souvent extrêmement violentes et toujours très sanglantes. Mais, heureusement pour les prétendants, le sang versé n'est pas le leur, mais celui des "pions" humains qu'ils manœuvrent comme bon leur semble dans ce jeu de guerre évolutionniste. Le gagnant recevra le prix ultime et inestimable qu'est la divinité éternelle.

Ce jeu auquel ils jouent est bien curieux, ils l'appellent MEGA lo MANIA: "le jeu des fous de pouvoir".

L'arène est la grande boule de verre au sommet de l'univers, dans laquelle toutes les nouvelles planètes naissent et grandissent, le terrain de jeu n'est autre que la planète embryonnaire elle-même.

Parmi la foule d'égocentriques, de dieux en herbe et de fieffés escrocs qui encercle désormais la planète, les quatre prétendants les plus qualifiés finiront par émerger, à la suite d'une élection pas vraiment démocratique. A la fin du combat, l'un deux aura gagné l'immortalité.

Chacun des quatre adversaires est alors nommé au commandement d'une race d'humains. L'objectif de chaque leader est d'annihiler l'ennemi. Après la bataille finale, l'équipe victorieuse prendra le contrôle total de la planète, il n'y aura jamais d'autre race à l'habiter. Quant à la planète, elle reprendra son évolution normale.

Mais surtout, le chef de l'équipe victorieuse deviendra leur seul et unique dieu. Il aura à jamais le pouvoir de créer et détruire à sa guise. D'inventer des plages baignées de soleil et de déchaîner des volcans gigantesques. Je me demande s'il existe de plus grand plaisir ?

INTRODUCTION

MEGA lo MANIA est un jeu dans lequel le joueur choisit d'être l'un des quatre prétendants à la divinité, chacun d'entre eux cherchant à obtenir la suprématie absolue sur une planète. Chacun des quatre prétendants contrôle une race d'humains (son équipe), qui progresse lentement dans les technologies d'armement et de défense (des hommes des cavernes à l'ère nucléaire actuelle et au-delà, en passant par le Moyen Age et l'ère Victorienne) et combat pour le contrôle des îles.

Pour gagner, le joueur doit prendre le contrôle des 28 îles situées autour de la surface de la planète. Les 27 premières îles sont réparties en groupes de trois, chaque groupe correspondant à une Epoque. Le joueur peut choisir de conquérir les îles dans n'importe quel ordre, mais il doit conquérir chaque Epoque dans l'ordre avant de pouvoir finalement se lancer dans la "mère des batailles" pour conquérir la vingt-huitième île, connue sous le nom de MEGA lo MANIA. Ce n'est qu'à ce moment-là que le joueur aura rempli l'objectif ultime et deviendra le dieu éternel de cette planète marquée par les guerres !

1. POUR DÉMARRER

Introduisez la disquette d'Amorçage. Dès qu'elle est chargée, introduisez la disquette de **parole** et laissez-la dans le lecteur pendant toute la durée du jeu.

MEGA lo MANIA est fourni avec une disquette d'amorçage et une disquette de parole (les disquettes de parole sont disponibles en anglais, français et allemand !). La disquette de parole contient plus de 800K de données parlées super condensées, enregistrées en studio spécialement pour MEGA lo MANIA par des professionnels de la radio. A plusieurs moments du jeu, vous entendrez les voix des leaders des équipes adverses - ils vous répondront si vous essayez de faire des alliances avec eux et parfois, c'est eux qui vous demanderont de faire alliance avec eux!

De plus, MEGA lo MANIA vous offre aussi la possibilité d'entendre les voix de vos principaux "assistants". Lorsque l'un d'entre eux parle, vous verrez un secteur clignoter sur la carte de secteur, pour indiquer d'où vient le rapport. Les personnes suivantes peuvent vous contacter pendant n'importe quel jeu :

Votre Chef Designer - Dr Technologie
Votre Professeur de Laboratoire (après avoir construit un laboratoire).
Votre Chef de Mine (après avoir construit une mine).
Votre Sergent-Major (lorsqu'une de vos armées attaque un secteur ennemi).
Votre Garde National (lorsque l'un de vos secteurs est attaqué).
Votre Réceptionniste (lorsque le jeu est en mode pause !)
Votre Ouvrière d'Usine (après avoir construit une usine).

CONTRÔLES CLAVIER (Atari ST et CBM Amiga)

ESC - Quitter - L'un des leaders des autres équipes se moquera de vous !

P - Pause - Votre réceptionniste interrompra le jeu pour vous !

B - Permutation des boutons de souris - Pour les joueurs qui font tout à l'envers !

HELP (AIDE) - Mode entraînement - Des descriptions sous forme d'icônes sont données aux débutants.

FIN DE JEU ET SAUVEGARDE/CHARGEMENT DE JEU

Chaque fois que vous perdez (ou quittez) une île, le jeu est terminé. Si vous recommencez un nouveau jeu, vous commencerez toujours à partir de la dernière Epoque que vous avez jouée.

Si vous voulez SAUVEGARDER votre position de jeu, cliquez sur OPTIONS (sur l'écran de sélection d'île). Cliquez ensuite sur SAVE (SAUVEGARDER) et on vous donnera un mot de passe - écrivez-le quelque part ! Si vous cliquez sur LOAD (CHARGER), vous pouvez taper l'un de vos anciens mots de passe et vous repartirez de la position de jeu correspondante.

REMARQUE : Quand vous utilisez l'option SAVE (SAUVEGARDER), vous sauvegardez, en fait, la position de jeu comme si vous veniez d'entrer dans l'Epoque où vous vous trouvez. Vous ne pouvez donc sauvegarder que des Epoques, les îles ne peuvent pas être sauvegardées individuellement.

2. CHOIX DE VOTRE ÉQUIPE

Après les écrans de titre du début, vous verrez apparaître les visages des quatre leaders, un pour chaque couleur d'équipe : rouge, verte, bleue, jaune. Vous devrez alors choisir le leader d'équipe que vous souhaitez incarner. Les trois autres équipes deviendront vos adversaires contrôlés par l'ordinateur.

3. CHOIX D'UNE ÎLE

Sur l'écran suivant, vous verrez les trois îles de la première Epoque. Au coin supérieur gauche de l'écran, vous verrez une carte de secteur de l'île visualisée. Le visage du leader de votre équipe apparaît immédiatement à droite de cette carte. A l'extrême droite du leader, vous voyez les visages des adversaires qui veulent combattre pour la conquête de cette île. En bas à gauche de l'écran, le nombre d'hommes à votre disposition pour la conquête de cette Epoque est affiché ; cela s'appelle votre "pool d'hommes". Vous commencez le jeu avec 100 hommes dans votre "pool".

Pour visualiser une autre île de l'Epoque, il suffit de cliquer dessus. Vous pouvez alternativement cliquer sur le nom de l'île avec l'un ou l'autre des boutons de la souris pour faire défiler les différentes îles. Cliquez sur PLAY ISLAND (JOUER ILE) pour sélectionner l'île visualisée.

4. COMBIEN D'HOMMES ?

Décidez du nombre d'hommes à placer dans la tour. Vous pouvez utiliser autant d'hommes que vous le désirez.

Pour placer des hommes dans votre tour, cliquez sur le "0" blanc vif avec le bouton droit de la souris. Pour les remettre dans le "pool d'hommes", cliquez avec le bouton gauche de la souris.

Lorsque vous êtes satisfait du nombre d'hommes dans la tour, cliquez sur le secteur où vous souhaitez placer votre tour. Le combat a commencé !

Souvenez-vous que les hommes que vous n'utilisez pas sur cette île pourront servir sur les autres îles. De plus, s'il vous reste des hommes après avoir conquis une Epoque, ils seront transférés à l'Epoque suivante.

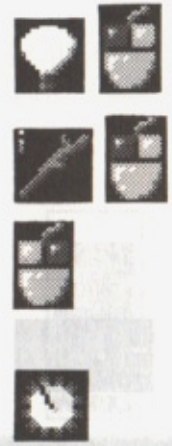
Il est important de savoir qu'au début de chaque nouvelle Epoque, on vous donne 100 hommes supplémentaires.

COMMENT CONQUÉRIR ALOHA

LA PREMIÈRE ILE DE LA PREMIÈRE EPOQUE ...

Quand vous aurez choisi l'équipe que vous voulez diriger, l'île ALOHA, sélectionnée pour vous à l'avance, s'affichera sur l'écran. Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur PLAY ISLAND (JOUER ILE), vous commencerez à jouer ALOHA. Vous verrez alors un nombre (il s'agit en fait de "0") apparaître sous une icône de château. Cliquez sur le nombre avec le bouton droit de la souris et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que le nombre atteigne 70. Si vous allez trop loin, utilisez le bouton gauche pour revenir en arrière. Certes, il est un peu excessif à ce niveau d'avoir 70 hommes simplement pour conquérir la première île, mais cette section est écrite dans le seul but de vous montrer comment gagner ALOHA, et non comment bien jouer !

Il est possible que l'adversaire contrôlé par ordinateur (il n'y en a qu'un pour ALOHA) ait déjà placé sa tour de départ dans la carte de secteur en haut à gauche de l'écran. Si c'est le cas, vous devez placer votre tour de départ dans "l'autre" secteur, qui est libre. Sinon, vous avez l'avantage d'être le premier à choisir votre secteur. Positionnez votre tour de départ en cliquant sur un secteur avec le bouton gauche de la souris.



- Cliquez sur l'icône-ampoule avec le bouton gauche de la souris pour commencer à concevoir un projet.

- Cliquez sur le bâton avec le bouton gauche de la souris pour commencer à concevoir un bâton (c'est une arme défensive).

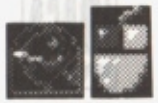
- Cliquez sur le nombre de designers avec le bouton droit de la souris pour augmenter le nombre de designers affectés à la conception du bâton. Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé jusqu'à ce que le nombre de designers arrête d'augmenter (le maximum est alors atteint).

- Vous verrez un chronomètre compter à rebours ; le temps indiqué, en minutes (chiffres) et en secondes (partie bleue du chronomètre), est le temps qui reste pour terminer la conception du bâton (en temps réel !).

- Attendez que le chronomètre arrive à zéro. La conception du bâton sera alors terminée.

- Cliquez maintenant sur le rocher avec le bouton gauche de la souris. En utilisant la même procédure que précédemment, modifiez le nombre de designers, mais cette fois, n'affectez que 10 designers à la conception du rocher.

- Cliquez maintenant sur l'ampoule avec le bouton gauche de la souris (pour retourner au contrôle de secteur).



- Cliquez maintenant sur l'icône-"archer à la fenêtre" pour déployer les armes de construction.

- Vous verrez alors apparaître le menu de déploiement d'armes défensives. Cliquez sur le bâton avec le bouton gauche de la souris (votre icône devrait changer).

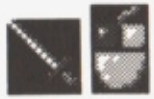
- Placez l'icône sur l'une des tourelles de la tour et cliquez avec le bouton gauche de la souris pour mettre un homme dans la tourelle.

ATTENTION : à ce niveau, vous pourriez être attaqué (vous verrez l'ennemi se diriger vers vous et commencer à vous lancer des armes). Dans ce cas, il est conseillé de remplir toutes les tourelles de votre tour avec des armes défensives et de les remplacer au fur et à mesure qu'elles sont utilisées, et ce, jusqu'à ce que l'ennemi batte en retraite.

- Pour échanger l'icône-défenseur contre l'icône normale, il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur le bâton (au-dessous duquel il y a maintenant un signe OK rouge).

- Cliquez maintenant sur l'icône-"grand archer à la fenêtre" en haut du menu pour retourner au contrôle de secteur.

- A présent, vous devriez avoir fini de concevoir votre rocher (c'est une arme d'attaque). Si c'est le cas, votre Chef Designer vous en aura averti, et il n'y aura plus aucun designer sous l'icône-ampoule. Dans le cas contraire, attendez un peu.



- Pour envoyer une armée attaquer le secteur ennemi, cliquez sur l'icône-épée avec le bouton gauche de la souris. Le menu d'attaque apparaît. Vous devriez voir l'arme-rocher que vous venez d'inventer.

- Cliquez maintenant avec le bouton gauche de la souris sur le rocher et le pointeur se transformera en épée. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour ajouter des "hommes-rochers" à votre armée jusqu'à ce que le maximum soit atteint.

- Placez maintenant l'icône-épée sur le secteur ennemi de la carte de secteur et appuyez sur le bouton gauche de la souris pour positionner l'armée. Et, ô miracle ! Votre armée commencera à attaquer.

- Si vous faites tout cela dans les temps, vous devriez conquérir l'île !

GUIDE-RÉSUMÉ DU CONTRÔLE DES TOUCHES

Ce guide est conçu pour vous montrer comment utiliser les menus, les icônes et les commandes de jeu sans entrer dans les détails. Lorsque vous jouez pour la première fois, les fenêtres HELP (AIDE) sont activées. Elles sont là pour vous aider et vous expliquer ce qui se passe. Vous pouvez choisir de les activer ou les désactiver en appuyant sur la touche HELP (AIDE).

Dans *Mega Lo Mania*, le grand nombre d'icônes, de flèches et de nombres que vous devez connaître peut sembler un peu décourageant au départ. Mais ne vous en faites pas, car une fois que aurez compris le fonctionnement du jeu, vous saurez presque instinctivement ce que fait une icône – et de toute façon il y a un mode optionnel d'aide avec une explication pour chaque icône lorsque vous placez le curseur dessus.

1. La carte du monde montre tous les secteurs de l'île actuelle, ainsi que les tours et armées se trouvant dans chaque secteur
2. Le nombre de soldats de chaque joueur se trouvant actuellement dans ce secteur. Cliquez sur le bouclier pour avoir la répartition détaillée
3. Indicateur/contrôle de vitesse de jeu
4. Nom de l'île et niveaau technologie actuel de ce secteur
5. Projets – vous montre les "Ingrédients" dont vous avez besoin pour construire l'objet que vous avez inventé
6. Affiche des graphiques indiquant l'état défensif de chacune de vos constructions dans ce secteur. Lorsque la barre disparaît, votre construction disparaît aussi
7. Montre les armes défensives que vous avez inventées et le nombre d'armes de chaque catégorie que vous pouvez construire
8. Montre les armes offensives que vous avez réussi à inventer pendant le jeu
9. Le nombre d'hommes actuellement inactifs dans ce secteur
10. Cette icône illustre les constructions présentes (dans ce cas, un lab). Vous choisissez l'objet que vous voulez y inventer
11. Lorsque vous avez une usine, vous pouvez fabriquer des objets complexes en cliquant sur cette icône et en choisissant un design
12. Si vous avez construit une mine, ces icônes vous montrent les matériaux qui sont extraits ainsi que le nombre de mineurs
13. Ce matériau peut être ramassé sans mine
14. Change le nombre de mineurs pour chaque matériau
15. La mine elle-même
16. Le laboratoire
17. Votre tour pour ce secteur
18. L'usine
19. Pour le maniement de certaines armes, il faut plus d'un homme – ces trois hommes sont en train de déplacer un énorme canon

En haut à gauche de l'écran, la carte de secteur de l'île est affichée.
Chaque île peut être divisée en une grille de quatre secteurs sur quatre maximum. Chaque secteur est soit libre, soit occupé par une tour et/ou un maximum de quatre armées (une armée pour chaque équipe, ce qui représente un maximum de 250 hommes). Les tours sont symbolisées par des carrés et les armées par des "tâches" autour des tours ; les armées et les tours sont toujours de la couleur de leur équipe. A droite de la carte, les boucliers de couleur des équipes sont affichés ; chacun représente l'une des équipes en jeu. L'équipe gagnante est celle qui réussit à détruire toutes les tours et toutes les armées des équipes adverses.

Si vous cliquez le pointeur sur un secteur, celui-ci apparaîtra dans la fenêtre d'agrandissement à droite de l'écran, et le menu de contrôle correspondant sera affiché dans le coin inférieur gauche de l'écran (remarque : le secteur visualisé est mis en évidence sur la carte de secteur). La fenêtre affiche le nombre et le type de bâtiments dans ce secteur, ainsi qu'une représentation proportionnelle des armées placées à l'extérieur des tours - on y voit aussi des batailles animées ! Une équipe ne contrôle que les secteurs dans lesquels elle a une tour. Il n'y a pas de menu de contrôle pour les secteurs que le joueur ne contrôle pas.

Si une équipe déplace une armée dans un secteur non-occupé, et si l'équipe n'a d'alliance avec aucune autre équipe, l'armée commencera à construire une nouvelle tour ; le temps passé à construire la tour est affiché en bas et à gauche de l'écran. Si une équipe déplace une armée dans un secteur occupé, elle attaquera les armées ou les tours appartenant aux équipes auxquelles elle n'est pas alliée.

Si vous cliquez sur un bouclier d'équipe différent du vôtre, cela signifie que vous essayez de faire alliance avec cette équipe ; cependant, il ne peut jamais y avoir d'alliance totale entre toutes les équipes. Les couleurs des boucliers indiquent quelles équipes sont alliées à qui. Lorsque vous essayez de faire alliance avec une équipe, le visage du leader de l'équipe apparaîtra à la place de la carte de secteur, vous informant s'il accepte ou non l'alliance. De même, le visage d'un leader d'équipe apparaîtra parfois, vous demandant si vous voulez faire alliance avec son équipe. Vous pouvez répondre en cliquant sur OUI ou NON. Pour rompre l'alliance, il suffit de cliquer sur n'importe quel bouclier noir.

Le nombre affiché à côté d'un bouclier indique le nombre d'hommes que l'armée de cette équipe a dans le secteur mis en évidence. En cliquant sur l'un de ces nombres, un résumé statistique complet de l'armée apparaîtra à la place de la carte de secteur.

Si vous cliquez sur l'icône-"petit homme" au-dessus des boucliers d'équipe, le jeu sera plus rapide. Utilisez le bouton droit de la souris pour accélérer le temps et le bouton gauche pour ralentir le temps. La vitesse de jeu peut être multipliée par 1, 3 ou 9.

Au-dessous de la carte de secteur, une date est affichée, indiquant le niveau de technologie atteint par le secteur sélectionné.

LES MENUS DE CONTRÔLE

COMMENT UTILISER ET COMPRENDRE LES MENUS ET LES ICÔNES

Remarque : Ces icônes n'apparaîtront que si vous en avez besoin (l'ordinateur retire automatiquement du menu principal les icônes "inutiles"). Si vous cliquez sur un titre de sous-menu, vous retournerez automatiquement au menu principal.

ICÔNE-PROJET
N'apparaît que lorsqu'un "design" a été conçu (le terme "design" se réfère aux armes et boucliers que le joueur doit inventer, puis fabriquer). Cliquez sur cette icône pour visualiser la liste des inventions que vous avez faites. Cliquez sur une invention pour connaître les matériaux qui la composent. Cliquez sur la poubelle simultanément avec les deux boutons de souris pour jeter le "design" en cours.

ICÔNE-BOUCLIER
Toujours présente. Cliquez sur cette icône pour faire apparaître l'état d'endommagement des murs de vos bâtiments ainsi que les boucliers qui sont à votre disposition.

Cliquez sur un bouclier (s'il est en stock ou s'il peut être fabriqué, votre pointeur se transformera en bouclier) et amenez-le sur un bâtiment pour réparer le bâtiment endommagé. Cette méthode peut également être utilisée pour fermer une tour lorsque la date de niveau technologique atteint 2001 après J.C.

ICÔNE-ARMES DÉFENSIVES
N'apparaît que lorsqu'une arme défensive a été inventée. Cliquez sur cette icône pour voir les armes défensives que vous avez en stock ; quand un signe OK jaune est affiché, cela signifie que vous avez à votre disposition les hommes et les matériaux nécessaires pour fabriquer davantage d'armes défensives de ce genre.

Vous pouvez alors cliquer sur une arme défensive (si elle est en stock ou si elle peut être fabriquée, votre pointeur se transformera en "icône-défenseur de forteresse"), l'amener sur une tourelle de construction, et placer un homme muni de cette arme dans la tourelle. S'il y a déjà un homme dans la tourelle, il prendra la nouvelle arme et son ancienne arme sera remise dans le stock d'armes défensives.

Pour ramener à la tour un homme placé dans une tourelle et son arme, il suffit de cliquer sur la tourelle avec l'un ou l'autre des boutons de la souris à tout moment du jeu.

ICÔNE-ARMES OFFENSIVES
Toujours présente. Cliquez sur cette icône pour voir les armes offensives que vous avez en stock ; quand un signe OK jaune est affiché, cela signifie que vous avez à votre disposition les hommes et les matériaux nécessaires pour fabriquer plus d'armes offensives de ce genre.

Il est possible de "ramasser" des hommes non-armés même si vous n'avez pas d'armes pour eux.

Vous pouvez alors commencer à former une armée en cliquant sur une arme (si elle est en stock ou si elle peut être fabriquée, votre pointeur se transformera en épée !), puis renforcer l'armée en cliquant sur la même arme ou sur d'autres armes. Positionnez maintenant votre armée en cliquant votre pointeur "épée" sur votre secteur ou sur tout autre secteur de la carte - une "tâche" apparaîtra sur la carte de secteur pour indiquer la position de votre armée.

REMARQUE : Les armes "aériennes" peuvent être placées dans n'importe quel secteur, MAIS les armes "au sol" ne peuvent être déplacées que vers des secteurs adjacents, OU vers des secteurs adjacents aux secteurs "alliés", à condition que les secteurs alliés soient adjacents à votre propre secteur. *(Add diagram).*

Pour déplacer une armée de secteur à secteur, il suffit de mettre en évidence le secteur contenant l'armée et de cliquer sur la "tâche" de votre armée avec le bouton droit de la souris (vous obtenez à nouveau un pointeur "épée" et la "tâche" commence à clignoter pour indiquer que l'armée est sur le point d'être déplacée). Positionnez maintenant l'armée en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur un autre secteur, qui lui est adjacent.

Si le pointeur "épée" est tâché de sang, cela signifie que votre armée est en plein milieu de la bataille ; si vous essayez alors de la déplacer (c.à.d. de battre en retraite), il y aura beaucoup de pertes. Pour éviter les pertes, replacez votre armée dans le secteur d'où elle vient.

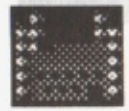
Pour placer une armée dans l'une de vos propres tours, placez-la d'abord dans le secteur où se trouve la tour, puis "ramassez"-la comme à l'habitude et cliquez sur la tour avec le bouton gauche de la souris.

REMARQUE : De même que vous pouvez cliquer sur la carte de secteur pour ramasser/placer des hommes, vous pouvez également ramasser/placer des hommes sur la fenêtre d'agrandissement de secteur qui se trouve à droite de l'écran. Les méthodes décrites précédemment s'appliquent à la fenêtre d'agrandissement de secteur.

ICÔNE-RÉALISATION D'INVENTION
N'apparaît que lorsque des "designs" sont à votre disposition. Le nombre affiché au-dessous de l'icône indique le nombre d'inventeurs affectés à une invention. L'icône change d'aspect après la construction d'un laboratoire. Cliquez sur cette icône pour voir les "designs" pouvant être inventés. Cliquez sur un "design" pour commencer à l'inventer et affectez-lui ensuite un nombre d'Inventeurs.

ICÔNE-HOMMES DE LA TOUR
Toujours présente. Cette icône vous indique le nombre d'hommes disponibles se trouvant dans la tour. Les hommes qui restent dans la tour se reproduiront automatiquement (car il y a également des femmes dans la tour !). Plus les hommes sont nombreux, et plus il se reproduiront vite. Il est important de savoir que vous ne pouvez pas cliquer sur cette icône. Il faut toujours laisser au minimum un homme dans la tour.

ICÔNE-PRODUCTION EN USINE
N'apparaît que lorsque vous avez construit une usine. Le nombre affiché au-dessous de l'icône indique le nombre d'Ouvriers affectés à la production. Cliquez sur cette icône pour exécuter les "designs" qui doivent être produits en usine. Cliquez sur un "design" pour en commencer la fabrication et indiquez le nombre d'unités que vous voulez fabriquer au-dessous de la caisse (remarque : c'est ce qu'on appelle la série de production). Enfin, affectez un certain nombre d'Ouvriers à la série de production.



ICÔNES-MATÉRIAUX
Pour la construction de vos "designs", il faut des matériaux. Vous aurez davantage de matériaux à votre disposition lorsque le progrès technologique vous permettra d'utiliser une mine à ciel ouvert ou de construire une mine souterraine. Le nombre affiché sous un matériau indique le nombre de Mineurs affectés à l'extraction de ce matériau. Cliquez sur l'une des icônes-matériaux pour faire apparaître automatiquement les quantités (en chiffres bleus) de tous les matériaux du secteur et le nombre de Mineurs pour chaque matériau. Vous pouvez alors modifier la répartition des mineurs. Remarque : quand il y a une icône-main près d'un matériau, cela signifie que ce matériau est ramassé automatiquement par les hommes qui restent dans la tour (quand ils ne sont pas trop occupés à se reproduire, bien entendu !). Si un matériau ne peut plus être exploité, aucun Mineur ne peut lui être affecté.

ICÔNE-EXTRACTION
N'apparaît que lorsque vous commencez à exploiter une mine à ciel ouvert ou lorsque vous avez creusé une mine souterraine. Cliquer sur cette icône a le même effet que de cliquer sur une icône-matériaux.

ICÔNES-CONSTRUCTION
N'apparaît que lorsque vous avez la possibilité de construire une Usine, un Laboratoire ou une Mine. Le nombre au-dessous de chaque icône indique le nombre de constructeurs. Cliquez sur l'une des icônes pour voir l'évolution de l'ensemble de vos constructions et modifier la répartition des Constructeurs.

Remarque : La quantité d'Inventeurs, d'Ouvriers d'Usine, de Mineurs et de Constructeurs peut être modifiée directement à partir du menu principal, grâce aux nombres affichés sous les icônes, sans avoir besoin d'entrer dans les sous-menus.

RÈGLES ET DIRECTIVES POUR L'UTILISATION DES MENUS OU DES CONTROLES

Nombres blanc vif - ces nombres peuvent être modifiés en pointant le pointeur de la souris sur eux ; leur valeur diminue en cliquant avec le bouton gauche de la souris et augmente en cliquant avec le bouton droit.

Nombres blanc foncé (gris) - ces nombres ne peuvent être ni sélectionnés ni modifiés. Ils ne sont là que pour information.

Nombres jaunes - ces nombres (ainsi que le symbole OK) indiquent que l'icône située au-dessus d'eux peut être sélectionnée. Une fois sélectionnée, le curseur changera d'apparence.

Nombres rouges - ces nombres apparaissent uniquement lorsqu'un nombre jaune a été sélectionné comme décrit ci-dessus. Pour que le curseur reprenne son apparence normale et pour que l'option actuellement sélectionnée soit annulée, cliquez avec le curseur sur le nombre rouge.

Nombres bleus - ces nombres ne peuvent pas être sélectionnés. Ils servent à indiquer le nombre de tonnes d'un matériau.

Tâches - Lorsque des hommes sont affectés à une tâche, un chronomètre apparaît pour indiquer le temps imparti à l'exécution de la tâche (temps réel). Les segments bleus du chronomètre indiquent les secondes qui restent et le nombre au-dessous du chronomètre représente les minutes qui restent. Plus vous avez d'hommes pour effectuer une tâche et plus le travail sera fait rapidement.

Flèches vertes - elles pointent à partir des matériaux pouvant être ramassés dans la direction des hommes de la tour, pour indiquer que ces matériaux sont ramassés automatiquement.

Flèches grises - elles pointent dans la direction de la tâche à laquelle peuvent être affectés les hommes disponibles se trouvant dans la tour.

COMMENT JOUER À

MEGA-lo-MANIA™

GUIDE DÉTAILLÉ

Cette section du manuel décrit le jeu. Pour savoir comment accéder aux menus et comment utiliser les icônes, vous devriez lire le "Guide-Résumé du Contrôle des Touches" en complément des sections suivantes.

LES NIVEAUX TECHNOLOGIQUES

Chaque secteur à l'intérieur d'une île a un niveau technologique. Lorsque vous commencez la conquête d'une île, tous les secteurs sont réglés à la même date et la tour de chaque équipe commence au même niveau technologique (reportez-vous au tableau suivant pour savoir à quel niveau technologique commencent les Epoques). Il y a trois îles dans chaque Epoque, les trois premières s'appellent Aloha, Bazooka et Cilla, et ainsi de suite, par ordre alphabétique. La dernière île s'appelle MEGA-lo-MANIA ; vous n'y arriverez que dans un avenir encore lointain. Aux Epoques sept, huit et neuf, il est possible de mettre des hommes en "sommeil provisoire" afin de les utiliser plus tard dans la Mère des Batailles (voir Bâtiments et Boucliers).

Epoque	Niveau Technologique Initial	
Une		9500 av. J.C.
Deux		3000 av. J.C.
Trois		100 av. J.C.
Quatre		900 ap. J.C.

Epoque	Niveau Technologique Initial	
Cinq		1400 ap. J.C.
Six		1850 ap. J.C.
Sept		1915 ap. J.C.
Huit		1945 ap. J.C.
Neuf		1980 ap. J.C.

Mère des Batailles ?

(Quelque part dans un avenir lointain)

La meilleure chose à faire lorsque vous commencez la conquête d'une île est d'affecter une partie de vos hommes à l'invention d'un "design". Il y a trois catégories de "designs" : boucliers de tour, armes défensives et armes offensives ; tous sont constitués de matériaux que vos hommes ramassent ou extraient du sol (davantage de précisions seront fournies par la suite). Il est nécessaire d'inventer un "design" avant de le construire.

Pour chaque île, il y a un maximum de douze "designs" (quatre pour chaque catégorie). Les trois "designs" de départ, correspondant au niveau technologique initial de l'île, sont suivis de neuf "designs" comme indiqué dans le tableau suivant :

Niveau Technologique	Armes Offensives	Armes Défensives
9500 av.J.C	Rocher	Bâton
3000 av.J.C.	Bâton	Lance
100 av.J.C.	Lance	Arc court
900 ap.J.C.	Archer	Huile Bouillante
1400 ap.J.C.	Catapulte	Arbalète
1850 ap.J.C.	Canon	Mousquet
1915 ap.J.C.	Biplan	Mitrailleuse
1945 ap.J.C.	Chasseur à réaction	Bazooka

Niveau Technologique	Armes Offensives	Armes Défensives
1980 ap.J.C	Missile nucléaire	Force de dissuasion nucléaire
2001 ap.J.C.	Soucoupe volante	Lasers (SDI) "Guerres des Etoiles"

Les boucliers sont simplement numérotés de un à quatre pour indiquer leur force dans l'île correspondante (il ne peut y avoir que quatre "designs" de bouclier par île).

Pour commencer une invention, vous devez sélectionner un "design" et lui affecter des hommes. Le compte à rebours sera alors activé. Les "designs" sont répartis en trois colonnes : boucliers, armes défensives et armes offensives. Les "designs" sont classés par ordre de niveau technologique. Il est toujours préférable de choisir en premier les "designs" les moins avancés car il faut moins de temps pour les inventer. Vous remarquerez que les douze "designs" ne sont pas disponibles dès le début. Ceci est dû à de nombreuses raisons : votre tour n'a pas l'avance technologique suffisante ; vous n'avez pas suffisamment de matériaux nécessaires en stock ; vous devez construire un laboratoire avant de pouvoir commencer à inventer un tel "design". Les "designs" qui ont un petit symbole d'usine dans le coin supérieur gauche de leur icône devront être fabriqués en usine lorsqu'ils auront été inventés.

Certains "designs" peuvent être assez longs à inventer. Dans ce cas, utilisez l'icône "plus rapide" si vous voulez accélérer le temps, mais n'oubliez pas de ralentir le temps une fois que le "design" est prêt (ou même plus tôt si vous êtes attaqué !).

Une fois qu'un "design" est terminé, votre Chef Designer (Dr. Technologie) vous en informera. Les "designs" ne sont applicables qu'au secteur pour lequel ils sont prévus ; ainsi, chaque "design" doit être inventé séparément dans chacun des secteurs que vous possédez. Après la construction d'un laboratoire, c'est le professeur de laboratoire et non plus le chef designer qui vous fait son rapport.

A mesure que vos hommes inventent de plus en plus de "designs" à l'intérieur d'un secteur, la capacité technologique de ce secteur augmente petit à petit jusqu'au niveau technologique suivant. Plus le "design" est avancé et plus la capacité augmente. Quand le secteur atteint le niveau technologique suivant, vous entendrez la voix du designer et vous verrez tous les bâtiments de ce secteur se moderniser. Un secteur ne peut jamais augmenter de plus de trois niveaux technologiques en technologie de construction.

Il est important de noter que lorsqu'il y a amélioration de niveau technologique, l'amélioration n'affecte qu'un secteur individuel et non tous les secteurs contrôlés par le joueur. Vous devez faire avancer le niveau technologique de chaque secteur individuellement par la création constante de nouveaux "designs" dans chacun de vos secteurs.

Sachez également que vous ne pouvez transférer des "designs" d'un de vos secteurs à un autre. En effet, chaque secteur a sa propre combinaison de matériaux pour la construction de ses "designs". Ainsi, un "design" inventé dans un secteur ne peut pas être constitué des mêmes matériaux que lorsqu'il est inventé dans un autre secteur. Les "designs" seront fabriqués uniquement à partir des matériaux disponibles au moment où le "design" est sélectionné.

Lorsque votre premier "design" pour un secteur sera terminé, l'icône-projet apparaîtra sur le menu de contrôle. En sélectionnant cette icône, vous verrez les matériaux dont sont constitués tous vos "designs". Certains "designs" sont qualifiés d'"ergonomiquement formidables" ou de "premier ordre" (en fonction de la personne qui fait le rapport) ; ceci vous est indiqué à la fois de vive voix et sur la liste des "designs" avec une icône-main spéciale. Ces "designs" sont faits à partir d'une combinaison parfaite de matériaux, et par conséquent, leur conception prend moins de temps.

MATÉRIAUX ET EXTRACTION

Quelques mots maintenant à propos des matériaux. Qu'est ce qu'un matériau? Fondamentalement, tous les "designs" sont constitués de matériaux. Sans eux, vous ne pourriez rien faire. Les matériaux pouvant être ramassés sont dispersés dans la nature, tandis que d'autres types de matériaux se trouvent sous terre (parfois près de la surface, mais le plus souvent en profondeur). Chaque secteur dispose d'une combinaison unique de matériaux en surface et de matériaux souterrains que ses hommes doivent ramasser et extraire pour pouvoir fabriquer les "designs" du secteur. Il est important de noter que les matériaux ne peuvent pas être transférés d'un secteur à un autre. En ce sens, un secteur est à moitié indépendant. Il n'est pas conseillé de choisir pour secteur initial un secteur avec une mauvaise combinaison de matériaux ; aussi, dès que vous vous en rendez compte, changez de secteur immédiatement.

Au départ, vos hommes ramasseront automatiquement les matériaux se trouvant à la surface du secteur dans lequel ils sont.

Cependant, lorsqu'un secteur atteint un niveau technologique de 3000 av.J.C., un grand trou noir apparaîtra à la surface du secteur et tous les matériaux pouvant être extraits à ciel ouvert dans ce secteur seront à votre disposition. Contrairement aux matériaux pouvant être ramassés, il faut affecter des Mineurs à l'extraction de ces matériaux.

Encore plus tard, lorsqu'un secteur atteindra un niveau technologique de 900 ap.J.C., le joueur aura la possibilité de creuser une mine souterraine. Une fois la mine construite (en affectant des Constructeurs à sa construction - davantage de précisions sur la construction seront fournies ultérieurement), il y aura encore plus de matériaux à votre disposition ; là encore, vous devrez affecter des Mineurs à l'extraction de ces matériaux.

Tandis que les matériaux pouvant être ramassés sont représentés dans le menu de contrôle par des icônes "sérieuses", nous avons choisi de représenter les autres types de matériaux par des icônes humoristiques.

Repérez ces icônes :

Nom de Matériau	Type d'Extraction
Bois	A ramasser
Roche	A ramasser
Os	A ramasser
Ardoise	A ramasser
Moonlite	Ciel ouvert
Planetarium	Ciel ouvert
Bethlium	Ciel ouvert
Solarium	Ciel ouvert

Nom de Matériau	Type d'Extraction
Aruldite	Mine souterraine
Herbirite	Mine souterraine
Yeridium	Mine souterraine
Valium	Mine souterraine
Parasite	Mine souterraine
Aquarium	Mine souterraine
Paladium	Mine souterraine
Oignon	Mine souterraine
Ennui	Mine souterraine

Nom de Matériau	Type d'Extraction
Crétin	Mine souterraine
Maarmite	Mine souterraine
Alien	Mine souterraine

Après avoir minutieusement exploité vos matériaux, vous vous apercevrez qu'ils commencent à s'épuiser - c'est ce dont vous informera votre chef mineur. Si c'est le cas, aucune flèche (ni verte, ni grise) ne partira d'un matériau épuisé ou ne pointera dans sa direction. De plus, les mineurs affectés à l'exploitation de ce matériau seront automatiquement ramenés à la tour de leur secteur.

BÂTIMENTS ET BOUCLIERS

Avec l'évolution technologique des secteurs, vous aurez la possibilité de construire jusqu'à trois bâtiments en plus de votre tour : une mine souterraine, une usine et un laboratoire. A partir de votre tour, vous pouvez affecter des hommes à travailler dans ces bâtiments comme indiqué plus bas.

A partir du niveau technologique de 900 ap.J.C., vous aurez la possibilité de construire une mine souterraine (cf. Matériaux).

A partir du niveau technologique de 1400 ap.J.C., vous aurez la possibilité de construire une usine. Les "designs" de niveau technologique supérieur ne peuvent être fabriqués qu'en usine. Vous pouvez affecter des Ouvriers à la fabrication de ces "designs" - chaque travail correspond à une "série de production".

A partir du niveau technologique de 1850 ap.J.C., vous aurez la possibilité de construire un laboratoire. Les "designs" d'un niveau de haute technologie ne peuvent être inventés qu'en laboratoire. Vous pouvez affecter des Inventeurs à l'invention de ces "designs".

Chacun des bâtiments externes, y compris la tour, a une barre d'état des murs. Chaque barre représente l'état d'endommagement des murs pour le bâtiment en question. Les barres diminueront progressivement en fonction de l'endommagement de leurs bâtiments/tour respectifs suite aux attaques des armées ennemies. Si la barre d'un bâtiment ou de la tour disparaît, cela signifie que le bâtiment ou la tour est détruit(e) ainsi que tout ce qui se trouve à l'intérieur ou dans les tourelles de défense (y compris les "designs", les armes, les boucliers, les matériaux et surtout : les hommes !). De plus, si c'est la tour qui est détruite, alors, les hommes se trouvant à l'intérieur des bâtiments externes qui n'ont pas encore été détruits passeront à l'ennemi.

Il est possible de construire ou fabriquer des boucliers pour réparer les bâtiments ou la tour. Plus le niveau technologique du bouclier sera élevé et mieux il réparera un bâtiment/tour endommagé.

Dans les époques les plus récentes, vous pouvez "fermer un secteur" en le mettant "en sommeil provisoire" - l'icône correspondante apparaîtra sur le menu de bouclier et il faudra l'amener sur la tour pour fermer le secteur. Tous les hommes mis "en sommeil provisoire" seront utilisés dans la dernière île pour la Mère des Batailles. Vous n'avez pas le droit de fermer votre dernière tour, à moins d'avoir une armée sur le champ de bataille ; il est important de maintenir un équilibre entre le nombre d'hommes pouvant être mis "en sommeil provisoire" sans danger pour votre sécurité et le nombre d'hommes à conserver pour conquérir l'île.

LA DÉFENSE DE VOS SECTEURS

Pour défendre les bâtiments, des armes défensives peuvent être installées dans les tourelles. De cette situation de hauteur, les soldats défenseurs peuvent prendre le dessus sur toute armée égale en nombre et en avance technologique. Le seul désavantage des défenseurs vient du fait qu'ils sont limités en nombre. Chaque bâtiment/tour est équipé de plusieurs tourelles de défense ; il ne peut y avoir qu'une seule arme défensive à la fois dans chaque tourelle. La tour a quatre tourelles de défense, l'usine en a trois, la mine deux et le laboratoire une.

Chaque arme défensive est contrôlée par un soldat, à l'exception des forces de dissuasion nucléaires et des lasers SDI qui n'ont besoin d'aucun élément humain.

Au niveau technologique de 1980 ap.J.C., la force de dissuasion nucléaire sera disponible. Cette défense nucléaire peut être placée dans une tourelle de l'un de vos secteurs et détectera automatiquement les attaques nucléaires. S'il en repère une, il tirera automatiquement une arme nucléaire défensive dans le secteur d'où vient l'attaque nucléaire ; cela donne vraiment matière à réfléchir à l'ennemi. Il faut rappeler que ces armes ne peuvent être utilisées qu'une seule fois et sont impuissantes contre les attaques conventionnelles.

Au niveau technologique de 2001 ap.J.C., les lasers (SDI) "Guerres des Etoiles" seront disponibles. Ce laser de défense a deux utilisations. Premièrement, il est efficace contre toute forme d'attaque conventionnelle. Deuxièmement, il détectera automatiquement les attaques nucléaires. S'il en repère une, il la détruira automatiquement ; cependant, le laser ne peut être utilisé qu'une fois car ensuite, il surchauffe et s'auto-détruit.

LES ARMÉES

Les définitions suivantes serviront de description pour cette section :
- Si un secteur contient l'une de vos tours/armées ou l'une des tours/armées d'une équipe alliée et s'il ne contient aucune tour/armée ennemie, alors ce secteur est un secteur "allié" ;
- Si un secteur ne contient pas de tour alliée et s'il contient l'une des tours/armées d'une équipe avec laquelle vous n'avez pas d'alliance, alors ce secteur est un secteur "ennemi" ; et
- Si un secteur ne contient ni armées, ni tours, alors ce secteur est un secteur "neutre".

Pour le contrôle de chaque arme offensive, il faut un certain nombre de soldats. Pour la plupart des armes d'un niveau technologique peu avancé, il ne faudra qu'un seul soldat, mais à mesure que les armes offensives progressent en technologie, il faudra davantage de soldats pour contrôler chaque arme. Le nombre de soldats est indiqué par le chiffre romain placé dans le coin supérieur gauche de chaque icône. Remarque : pour les armes nucléaires, il ne faut pas de soldat ; de plus, on ne peut en lancer qu'une à la fois.

Lorsqu'une de vos armées pénètre dans un secteur "ennemi", elle attaquera toute armée, toute arme défensive, toute tour et tout bâtiment appartenant à une équipe avec laquelle vous n'avez pas d'alliance. Tous les hommes pris au piège à l'intérieur des bâtiments qui sont détruits, mourront ! Toutes les armées ou armes défensives alliées se trouvant dans le même secteur se joindront à vous dans l'attaque. L'attaque se transformera en

guerre d'usure et ne s'arrêtera que lorsque l'un des adversaires sera entièrement détruit ou se retirera complètement (avec de lourdes pertes, à moins qu'il ne batte en retraite dans sa propre tour - auquel cas il n'y aura pas de pertes).

Après la destruction d'une tour ennemie, vous serez informé que vous avez conquis le secteur. Tous les hommes se trouvant à l'intérieur de bâtiments et de mines à ciel ouvert qui n'ont pas été détruits déserteront et se joindront à l'équipe victorieuse en tant qu'hommes non-armés (cf. Armées). S'il y a plusieurs armées victorieuses, alors les hommes non-armés seront répartis également entre les armées concernées. S'il reste des armées ennemies, votre armée et les armées alliées continueront à les attaquer.

Les hommes non-armés sont très faibles et en général, ils sont simplement déplacés de la même façon qu'une armée, pour aller d'une tour à l'autre. Lorsqu'ils sont attaqués, les hommes non-armés peuvent se battre mais simplement en lançant des cailloux (qu'ils n'ont qu'à ramasser sur le sol !). Les hommes non-armés ne peuvent pas endommager les bâtiments ou tours ennemis.

Lorsqu'une de vos armées pénètre dans un secteur neutre, ou si elle a entièrement détruit tous ses ennemis dans un secteur (le rendant donc neutre), alors tous les hommes de votre armée essaieront de construire une nouvelle tour, à condition, cependant, que vous n'ayez fait aucune alliance. Les tours peuvent être construites uniquement par des équipes qui NE sont PAS alliées à d'autres équipes. Ainsi, les leaders sont obligés de rompre leurs alliances pour pouvoir étendre leurs empires.

Lorsque votre armée commence à construire une tour dans un secteur, un chronomètre comptant à rebours apparaîtra à la place du menu de contrôle dès que le secteur sera mis en évidence. Ce chronomètre indique le temps qu'il vous reste pour construire la tour. Une fois la tour construite, tous les hommes de l'armée seront automatiquement transférés à la nouvelle tour.

A partir de l'époque six, les armes nucléaires seront disponibles. Les armes nucléaires sont différentes des autres types d'armes et doivent être lancées séparément, une à une. Pour utiliser une arme nucléaire, il suffit de la considérer comme une armée et de la placer sur un secteur qui ne contient aucune de vos tours ou des tours de vos alliés. Il faut savoir qu'un secteur atteint par une arme nucléaire sera entièrement anéanti - rien ne survivra et le secteur ne pourra plus être mis en évidence par le pointeur. Sur la carte de secteur, un énorme cratère apparaîtra dans les secteurs victimes d'une attaque nucléaire.

LA MÈRE DES BATAILLES

La 28ème île est l'île de la Mère des Batailles. Il s'agit en fait d'une méga-bataille où tous les coups sont permis. Pour chaque équipe, tous les hommes qui ont été "endormis" précédemment font maintenant un bond dans le temps et sont armés de lasers foudroyants (aucune autre arme n'est permise).

Si ces trois conditions sont réunies - l'option "lent - automatique" est sélectionnée avant de commencer le jeu ; la vitesse du temps est supérieure à la normale ; et le secteur actuellement visualisé est attaqué - alors la vitesse du temps redevient Temps x1.

Options
Effets Sonores - Avec/Sans Parole
Lent-automatique
Avec/Sans Musique
Charger
Sauvegarder
Continuer - Mots de passe
Nouveau jeu